

# FORCE

# MAGAZIN

NOVEMBER  
IV. ÉVF. 11. SZ. 1997. 795 Ft.  
MELLÉKLETTEL

Most + 4 oldal!

Incubation

Imperialism

Lands of Lore II

Broken Sword III

Total Annihilation

Jedi Knight: Dark Forces 2



# A LEGJOBB JÁTÉKOK AKCIÓS ÁRAKON!

11th Hour	4 950	Ecstatica 2	9 950	Mortal Kombat 3	4 950	Space Hulk	4 950
688i Hunter Killer	11 950	Extreme Assault	9 950	Moto Racer	11 950	Star Trek: Final Unity	4 950
7th Legion	11 950	F-22 Lightning	4 950	Muppet Treasure Island	8 950	Star Trek: Starfleet Acad.	9 950
Agent Armstrong	11 950	Fade To Black	4 950	NBA Live 97	5 950	Steel Panthers 3	JÖN
Age Of Empires	JÖN	Fallen Haven	11 950	Need For Speed SE	4 950	Strife	5 950
ATF + Longbow Gold	11 950	FIFA Soccer 96	4 950	Need For Speed 2 SE	JÖN	Super Bubsy	6 950
Armored Fist 2	JÖN	FIFA Soccer 97	5 950	NHL Hockey 96	4 950	System Shock	4 950
Beasts & Bumpkins	9 950	FIFA Soccer 98	JÖN	NHL Hockey 97	5 950	Theme Hospital	9 950
Betrayal In Antara	10 950	FIFA Manager+Soccer	11 950	NHL Hockey 98	JÖN	Theme Park	4 950
Birthright	9 950	Flight Simulator 98	12 950	Outlaws	11 950	TIE Fighter Collector	4 950
Blood Omen	9 950	Flight Unlimited	4 950	Outpost 2	11 950	Tilt	3 950
Broken Sword	5 950	Flying Corps	9 950	Pacific General	11 950	Time Commando	4 950
Broken Sword 2	10 950	F1 Grand Prix 2	7 950	Pandemonium	10 950	Tomb Raider	7 950
Carmageddon	9 950			Panzer General	4 950		
Champ. Manager 2	5 950			Panzer General 2	JÖN		
Civilization 2 + Küldetés	10 950			Pirates Gold	4 950		
Comanche 3	7 950			Phantasmagoria 2	6 950		
C&C + Küldetés	10 950			Power F1	7 950		
Constructor	11 950			Pro Pinball 2	9 950		
Conquest Earth	10 950			Quake	5 950		
Creature Shock	4 950	Gettysburg!	JÖN	Railroad Tycoon Dlx	4 950	Tomb Raider 2	JÖN
Crusader	4 950	Galapagos	JÖN	Rayman	5 950	Tom Clancy SSN	5 950
Cyberia 2	4 950	Hardline	7 950	Rebel Assault	4 950	Total Annihilation	11 950
Daggerfall	5 950	Hexen	4 950	Rebel Assault 2	5 950	Transport Tycoon	4 950
Dark Forces	4 950	Hexen 2	9 950	Red Alert	9 950	Ultima 8	4 950
Dark Reign	9 950	Hunter Hunted	6 950	Red Alert: Counterstrike	4 950	Virtua Fighter 2	10 950
		iF-22 Raptor	11 950			Warcraft 2 Deluxe	11 950
		Ignition	9 950			Wargods	11 950
		Imperialism	9 950			Warlords 3	11 950
		Imperium Galactica	6 950			Wing Commander 3	4 950
		Incubation	JÖN			Wing Commander 4	9 950
		Jane's Fighter Anthology	11 950			Wing Commander 5	JÖN
		(ATF Gold + US Navy 97)				Wizardry: Nemesis	4 950
Deadly Games	4 950	Jedi Knight	10 950	Red Alert: Aftermath	5 950	Wolfpack + Armored Fist	5 950
Death Rally	4 950	Lands Of Lore	4 950	Redneck Rampage	9 950	Worms United	4 950
Diablo	10 950	Lands Of Lore 2	10 950	Resident Evil	10 950	Worms 2	JÖN
Die Hard Trilogy	10 950	Last Express	9 950	Rise&Rule Of Ancient	5 950	X-Com 3: Apocalypse	10 950
Dig	4 950	Little Big Adventure	4 950	Sam & Max	4 950	X-Wing vs. TIE Fighter	10 950
Discworld	4 950	Little Big Adventure 2	9 950	Screamer	4 950	Z	5 950
Discworld 2	5 950	Lomax	9 950	Screamer 2	5 950		
Doom (Ultimate)	4 950	Lost Eden	4 950	Sensible World Of Soccer	4 950	<b>Valamint PSX újdonságok</b>	
Doom 2	4 950	M.A.X.	9 950	Settlers 2 Küldetés	4 950	<b>a legjobb árakon:</b>	
Duke Nukem 3D	4 950	MegaPak 8	JÖN	Shadow Warrior	10 950	Croc, Formula One 97, Lost	
Dungeon Keeper	8 950	Megarace 2	5 950	Shadows Of The Empire	10 950	World, NHL Hockey 98, Nuclear	
Earth 2140	JÖN	Mission Critical	3 950	SkyNet	3 950	Strike, Soul Blade, Test Drive 4,	
Ecstatica	3 950	Monkey Island 3	JÖN	Sonic 3D	9 950	V-Rally, Warcraft 2, Wing Over ...	

Az árak az áfát tartalmazzák és (általában lefelé) változhatnak!  
**Vidékre extra gyors csomagküldő szolgálat!**

## CD GALAXIS

BUDAI PC CD-ROM ÉS PSX JÁTÉKCENTRUM

1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.  
 (a Móricz Zs. körtérenél, a Bartók Mozi után)

Telefon/Fax: 186-1416, 06-20-243-517

NYITVA: H-P 10:30-18:30, Sz 10:30-13:00



1144 Budapest, XIV. ker.  
 Ond vezér útja 25.  
 (az Örs vezér terénél)  
 Telefon: 06-30-526-524  
 NYITVA: H-P 10:30-18:30



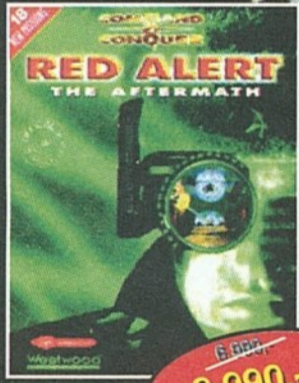
PC-s játék és szórakoztató site  
 magyar nyelven  
 a DataNet támogatásával!  
<http://www.vegaonline.com>



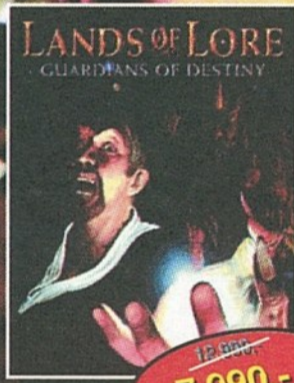
# SZENZÁCIÓS ÁRAK!!!

a Virtual World üzleteiben

A COMPAIR 97-en nagy sikert aratott akciónkat november 15-ig meghosszabbítjuk. Tehát ha valamelyik boltunkban klubtagságit váltasz, akkor akciós áron vásárolhatod meg kedvenc játékodat, ráadásul még ajándékot is kapsz!



~~6.990,-~~  
2.990,-



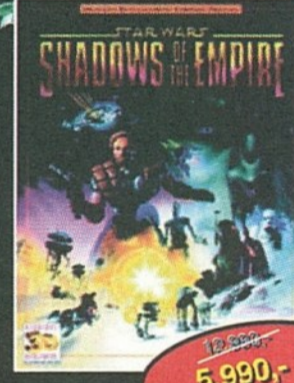
~~12.990,-~~  
7.990,-



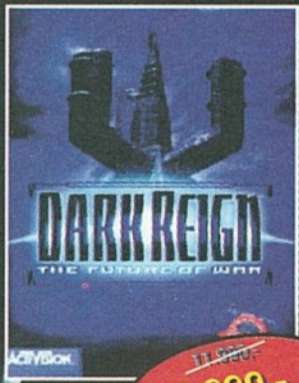
~~11.990,-~~  
5.990,-



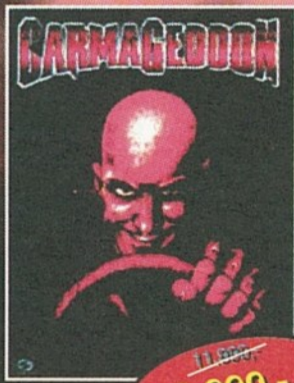
~~11.990,-~~  
5.990,-



~~12.990,-~~  
5.990,-



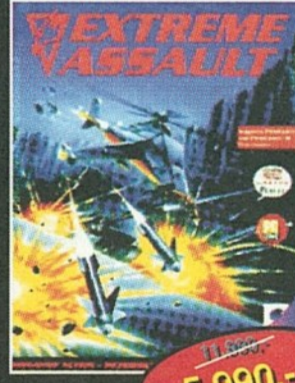
~~11.990,-~~  
5.990,-



~~11.990,-~~  
6.990,-



~~12.990,-~~  
6.990,-



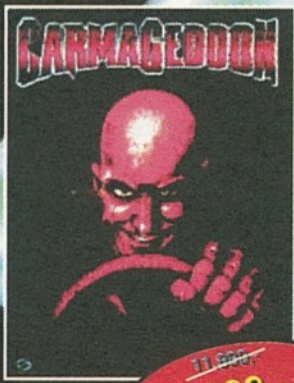
~~11.990,-~~  
5.990,-



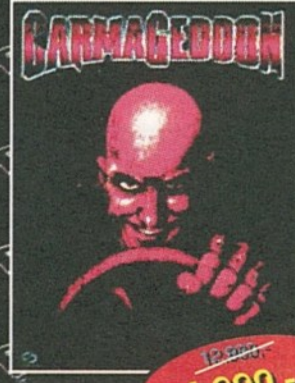
~~11.990,-~~  
5.990,-



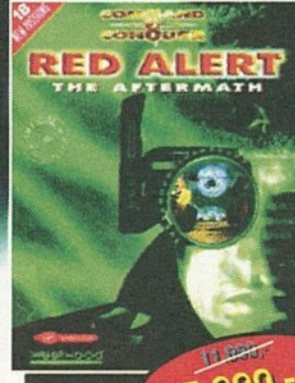
~~12.990,-~~  
7.990,-



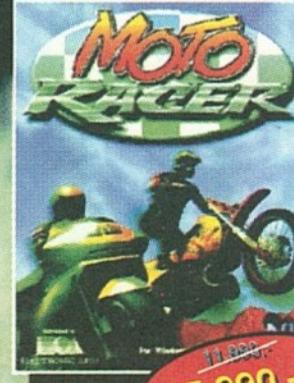
~~11.990,-~~  
6.990,-



~~12.990,-~~  
4.990,-



~~11.990,-~~  
5.990,-



~~11.990,-~~  
5.990,-

Ahol mindezt megtalálod:

Újaki Üzletház I. em.  
1036 Budapest,  
Bécsi út 34-36  
Tel.: 250-5200/122

Atrium Mozi  
1024 Budapest,  
Margit krt. 55.  
Tel.: 316-0186

Újpesti Centrum II. em.  
1041 Budapest,  
István u. 10.  
Tel.: 169-5155/61

Alfa Üzletház  
1173 Budapest,  
Pesti út 151.  
Tel.: 2563-652/36





**DUNCAN**  
**A legenda megszületett!**  
**Harcos és varázsló egy testben!**

# DREAMS



**Akcio**



**Kaland**



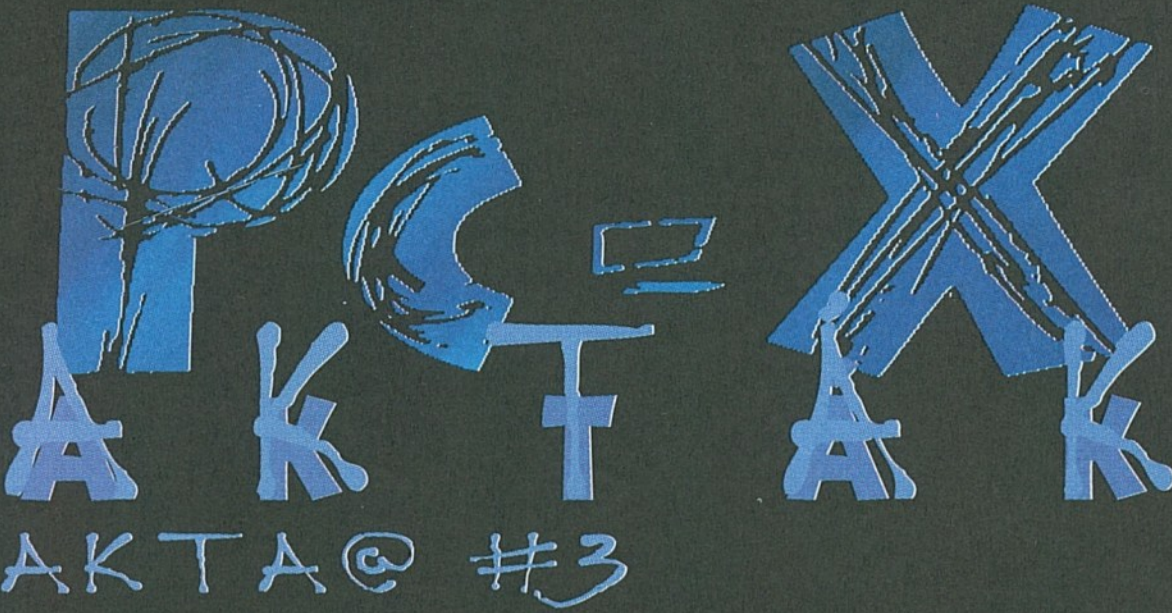
**Harc**

**Mágia**





A HÜLYESÉG IDEÁT VAN!



Az AktaCD tartalmából:

Broken Sword 2, Civil War Generals, Carmageddon Splat Pack (green), Dark Forces 2, F1 Racing, Hexen 2, KKnd Xtreme, Ages of Empires, Pax Imperia, Panzer General 2, Red Alert, International Rally Championship, Shipwreckers, Turok.

A PC-X aktákhoz háromféleképpen juthatsz hozzá:

1. Gondosan kitöltve visszaküldöd a 6. oldalon lévő megrendelőt
2. Írsz a kiadónknak: PC-X Magazin, 1537 Bp., Pf. 386.
3. Telefonálsz: 156-0337, 156-8291, 156-0691 / 322-es mellék

# PC-X COMPUTER CLUB

A DÉLI PÁLYAUDVARNÁLNÁL  
1012 BUDAPEST,  
MÁRVÁNY U. 17.  
BEJÁRAT AZ ALKOTÁS UTCA FELŐL.

Unatkozol? valami jó helyre, jó társaságra vágysz?  
Egyre, **JÁTSZ** a haverjaid vagy a PC-X stábja ellen!  
Mutasd meg, mit tudsz **hálózatos játéokban!**

Ugorj be egyszer a clubba, nézz körül, s garantáljuk, legközelebb már társasággal jössz! Válassz egy játékot, és nyomulj hálózatban vagy egyedül! Nézd meg Home Computer Múzeumunkat, igyál Coca Colát, beszéljess a PC-X íróival, mulass jól! Hamarosan Internetezési lehetőséggel, és további gépekkel, programokkal is bővülünk!

A club egyelőre tagsági nélkül is látogatható, de 1998. január 1-től csak tagok számára lesz nyitva. A klubtagsági PC-X előfizetőknek természetesen ingyenes lesz! A géphasználati díj óránként 300 forint. Csoportoknak és több órára lekötött gépekre kedvezményt adunk és bérlet is váltható.

Ha nem akarsz várni a gépekre, jelentezz be előre. Hívd a 343-as melléklet a 156-0691, a 156-8291 vagy a 156-0337 telefonszámok valamelyikén, vagy ugorj be előtte a clubba.

Nyitvatartás: hétfőtől-péntekig 12-18 óra között.

1012 Budapest, Márvány u. 17. Bejárat az Alkotás utca felől. Egy bitre a Déli pályaudvartól.



# TARTALOM

## Total Annihilation

„Nos, valószínűleg ez az utolsó C&C klón, amivel találkozol, hiszen mostantól minden hasonló jellegű, s a névhez méltó játékot TA klónként fognak csak emlegetni. A történet a (talán nem is annyira...) távoli jövőben kezdődik. Az emberiség világok ezreirel a tudomány által teremtett paradicsomi harmóniában...”

20-21

Hotline News	8
Jedi Knight	10
Shadow Warrior	12
Broken Sword 2	13
Incubation	14
Shadows of the Empire	16
Lands of Lore 2	18
Total Annihilation	20
Ignition	22
Agent Armstrong	24
Postal	25
Resident Evil	26
Imperialism	28
Atomic Bomberman	31
Dark Colony	32
Chasm	33
X-Music	34
Demozona	36
Dr. Tracker	38
Stingray + Canon	39
Monitorfal	40
Házi Barkács	42
Webesnek áll a világ	44
MS Explorer 4.0	46
Egy kis multimédia	49
3D Studio Max	50
Aréna	52
További cikkek a CD mellékleten:	
Perfect Assassin	
Broken Sword 2,	
Betrayal in Antara és	
Resident Evil	
végigjátások	



## Lands of Lore 2

„A történet főhőse Luther, Scotia fia. Ez utóbbi ugyebár az előző rész gonosz boszorkánya volt, a drágalátos mama halála előtti pillanatban megpróbálta átadni fiának az átváltozó képességét, az átvitelbe azonban valami hiba csúszott, ugyanis az alakváltozás az megvan, csak szegény Luther nem tudja irányítani.”

18-19

## Jedi Knight

„A stílus ismerős lehet mindazok számára, akik valaha is játszottak a Doom-mal, Duke Nukem-mel vagy Quake-vel és társaikkal. Ismerős, mégis más, ennek oka éppen a Star Wars eposzt körülengő egyedi légkör, melyet ez a program is nagyon jól közvetít. Annak ellenére, hogy a hangulat és a környezet tökéletesen S.W., a kerettörténet már messze túllép a könyvek és filmek világán.”



## Megrendelőlap

Uágd ki, vagy fénymásold le!

### PC-X előfizetés

- AKCIÓ!**  1 évre (5820 Ft)  
 1/2 évre (2910 Ft)

Melyik hónaptól: .....

### PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- CD csomag (3-4-5-ös CD), 900 Ft)  
 CD csomag (6-7-8-as CD), 900 Ft)  
 CD csomag (9-10-11-es CD), 900 Ft)

A készlet erejéig!

..... hónap CD-je (darabonként 350 Ft)

### PC-X Akták

- AKCIÓ!**  #1, 1996 decemberi (600 Ft)  
 #2, 1997 májusi (600 Ft)  
**ÚJ!**  #3, 1997 októberi (997 Ft)

Áraink nem tartalmazzák a postaköltséget!

Nevem: .....

Címem:     .....

Rendelésed e-mail-ben is feladhatod: [terjesztes@idg.hu](mailto:terjesztes@idg.hu)



# fizess elő!

És akkor nem küldünk  
se CD tartót,  
se baseball sapkát,  
se credit kártyát!

**Egy éven át tartó előfizetési akciónkban minden hűséges előfizetőnket megajándékozunk!**

Továbbra is él egy éven át tartó előfizetési akciónk!

Régóta fájó pont, hogy nem tudunk, hogyan háláljuk meg régi előfizetőinknek a ragaszkodást, hiszen ők sokszor lemaradnak egy-egy rövid akcióról. Kitáláltuk! Átnéztük a listánkat, s két csoportra osztottuk az előfizetőket: akik szinte a kezdetek óta járatják a lapot, s ha lejár, megújítják előfizetésüket, azoknak egy CD tartót, akik pedig legalább egy éve előfizetőink, azoknak egy baseball sapkát küldünk ajándékba! Rádásként mindenki, akinek érvényes előfizetése van 1997. december 31-ig (tehát azt is beleértve, aki például most a nyáron, vagy akár még januárban fizetett elő), visszakapja elő-

fizetésének árát egy credit kártya formájában. A Base Distribution akciójában 6000 forint értékű kedvezménnyel élhetsz! Teendőd mindössze annyi, hogy az előfizetési csekkeddel elballagsz a Base Software Discount áruházba (1072 Bp., Dob u. 45. Tel.: 351-8395), bemutatod 1997. december 31-ig, és ezzel máris 6000 forint értékű credithez jutsz! Az akció a Base keretein belül zajlik, tehát nem azt jelenti, hogy december 31-én véget ér, hanem hogy csak eddig veheted fel a kártyádat. A PC-X előfizetői credit hozzáadódik az esetleg már meglévő creditedhez!

**Figyelem!** Nem tévedés, akciónk egy éven át, tehát 1998. szeptember 15-ig tart!

**Az ajándékokat decembertől postázzuk folyamatosan!**

**Cikkek a CD-n:** Betrayal In Antara, Broken Sword 2, Perfect Assassin, Resident Evil,

**Játszható demók:** 7 Kingdoms, Astro 3D, Carmageddon Splat Pack, Close Combat 2: A Bridge Too Far, Sega Daytona Rally Deluxe, Dark Forces 2: Jedi Knight, Excalibur 2555 AD, Grand Theft Auto, Hercules, iF-16, Joint Strike Fighter, Links LS 98, Men In Black, Quake 2 Test, Rayman Gold, Pro Pinball: Timeshock, Virtual Pool 2, Wanton Destruction, Worms 2 (új!), Zork Grand Inquisitor

**Előzetesek:** Tom Clancy's Politika, Virgin összeállítás

**Demozóna:** folytatás az újságból, valamint megtalálod a hozzá tartozó demókat is.

**Movie World:** Álljon meg a nászmenet, Hercules, Kinek a papné, Event Horizon

**Mélyvíz:** 3D tesztprogramok, Bagoly, CuBase, SB16 és Hercules Stingray 128/3D driverek, Interrupt 55, Internet Explorer 4 (Win95/WinNT), PC-X User #10, Quark Xpress 4, Xara Webster 2, EyeCandy 3

**Shareware:** vírusölők (UVE 2.03, McAfee Antivirus 3.12, F-Prot 3, TBAV 8.03), tömörítők (WinZip 6.3-SR1), zenelejátszók (WinAMP 1.55), CD grabberek (WINDAC 1.33), betűkészlet-kezelők (Typograph), grafikus programok (Paint Shop Pro 4.14), Internet (CuteFTP 2, CRT 2.04c, HomeSite 1.2), képlöpök (HyperSnap 3.06)





## Műanyag Duke

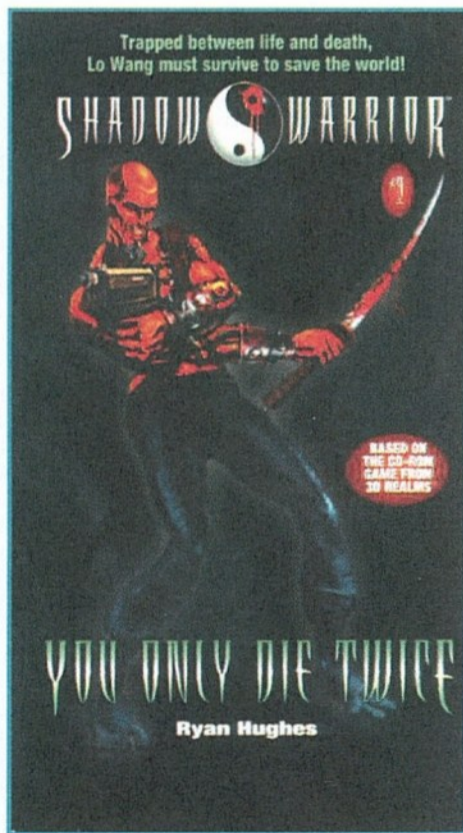
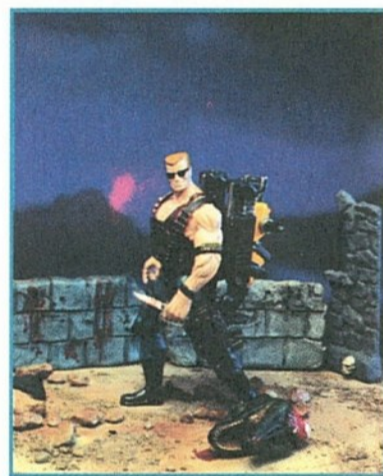
A csendesülő Duke-láz nem tetszik a 3D Realms gárdájának, ezért a jövő évi folytatás előtt új Duke Nukem terméket, sőt, termékcollekciót hoztak forgalomba. Az új Duke játék immár teljesen 3D-s, kb. 12-15 centi magas, jól körbejárható, megfogható. Ez ugyanis egy baba, pont mint a Barbie vagy a GI Joe. :-)

Jellemzője, hogy fegyvereivel együtt kerül forgalomba, és egyszerre akár mindet magánál tudja tartani, igaz, csak két géppisztolyról, egy késről és egy Devastatorról van szó (és hol van a Jetpack meg az RPG?). Őt követik 1998. elején a negatív figurák, a Pig Cop, az Octabrain és a Battlelord.



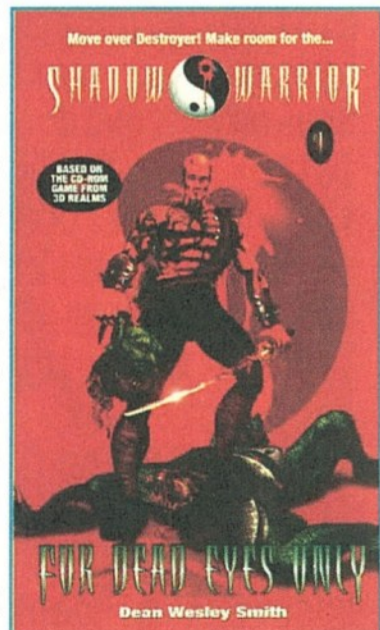
## Karácsonyi Duke, NEKEM!

Ha nem tudjátok még, mit kérjeteK Karácsonyra, íme a 3D Realms és a GT Interactive közös ajánlata: a Duke Nukem 3D: Kill-A-Ton Collection névre elkeresztelt csomag tulajdonképpen összefoglalója mindannak, ami hősünkkel „születése” óta történt. A háromcédés gyűjtemény tartalmazza az összes hivatalos Duke játékot (1, 2 és 3D), no meg persze a legjobb kiegészítőket (Plutonium Pack, Duke It Out in D.C., Duke Extreme, Duke! Zone). Napvilágot lát majd egy sosem látott hatodik epizód: Duke Nukem Nuclear Winter címen, amelyben 6 pályán keresztül kergethetjük a szörnyeket az északi sark körül, és vár ránk Evil Santa, a főellenség! És ha ez még mind nem volna elég, a 3D Realms Nuclear Fallout néven egy fejlesztő csomagot is mellékel, amely eddig fel nem használt Duke szövegekből, befejezetlen pályákból, és extra pályaelemekből áll majd.



## Lo Wang, mint regényhős!

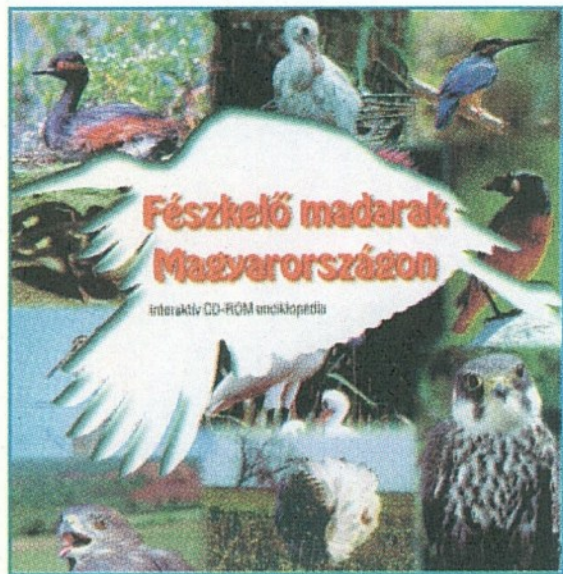
Persze nem feledkeztek meg az aktuális kedvencről, Lo Wang-ról sem. A legfrissebb információ vele kapcsolatban az, hogy megjelent az első két könyv, amelyet a Shadow Warrior történetére építve írnak. Ne képregényre vagy képeskönyvre tessék gondolni, hanem rendes, igazi regényekre! Az első a sokatmondó „For Dead Eyes Only”, míg a második az erősen ismerős „You Only Die Twice” címmel jelent meg. Az érdeklődők korlátozott ideig hozzáférhetnek az előbbi első fejezetéhez a 3D Realms web site-ján keresztül. Csak hogy tudjátok mire kell számítani, elmesélem, hogy Wanget egy kajaldában lepik meg Zilla emberei, akiket – ha jól emlékszem – halszeccskázó bárdokkal, de lehet, hogy sima késekkel terít le, kivéve egyet, akit úgy szögez oda a falhoz, hogy közben elvágja karizmat, később levágja az orrát, és aztán meg is öli valami hasonlóan humánus módon. Mindent a szituációhoz illő részletezettséggel és jelzőkkel. Ja, és persze semmi köze sincs magához a játékhoz!



## Figyelem! Pályázat! Játék!

A fenti hír szinte adja egy új pályázat/játék lehetőségét, nem? Nos, a feladat egyértelmű: írjatok, rajzoljatok, készítsetek regényt, novellát, verset, képregényt, képeket, karikatúrát, egyszóval bármilyen „művészeti” alkotást, ami a Shadow Warrior sztorin alapul. Lehet a dolgot halálosan komolyan és teljesen hülyére venni, ez tőletek függ. Az írott műveket 1,44-es floppyn, a rajzokat hasonlóan, vagy nyomtatott formában küldjétek be a szerkesztőség postacímére. Írásokat lehetőleg TXT vagy Word DOC formátumban kérjük, terjedelmi megkötés, hogy max. 3 A4-es oldal lehet (nem kell rögtön az egész könyvet megírni, elég egy jó zafos fejezet). A borítékra írjátok rá: WAYAYA (elhagyása kizáró ok). Határidő: 1998. január 13. A legjobb pályázatokat feltesszük a februári CD-re, és persze a szerzőket is Shadow ajándékokkal, például egy full játékkal jutalmazzuk!





## Quake 2 Teszt



A várva várt program úgy tűnik, közeledik a kiadás felé. Igaz, csak október közepén jelent meg az első hivatalos teszt-verzió (megtalálod a CD mellékletünkön is), de az Activision továbbra is állítja, hogy Karácsonyra befejezik. Ez egyébként nem tekinthető demónak, célja éppen az, hogy a „szakértők”, jól ki- vesézzék, és jelezzék, ha valami nem tetszik benne.

Tehát egyfajta ízelítő: „ilyen lesz, ok? Neeem? Akkor megváltoztatjuk!” A program egyelőre hálózatos támogatás nélküli, mindössze 3 pályát tartalmaz – arra azonban épp elég, hogy ráérezz az ízére. A grafika gyönyörű, nem különben a hangok, az eddig található fegyverek tetszetősek – bár a Windowsos környezet miatt erősebb gép kell hozzá. Remélhetőleg a hálózati részét nem cseszik el, mint a Hexen II esetében: most adták ki a második patch-et hozzá, amellyel már finnyásabb hálózatokon is jól fut.



## A nagy rivális: Daikatana

John Romero – a minden Doom-ok és a Quake szellemi atyja – tavaly elhagyta néhány társával az id Soft csapatát, s ION Storm cégével belekezdett saját játékába, a Daikatana-ba. Az alapvetően Quake-engine-re épülő program RPG elemekkel ötvözi a jól bevált, „egyes-szám-első-személyű akciójátékot” – a karakter fejlődik a játékban. Minden fegyver-

rel tapasztalati pontokat szerzel, s ha jól irányítod japán harcosod, egyre jobban bánik majd azzal a fegyverrel. A játék meglehetősen sokat ugrál a korok között: első epizódja 2455-ben indul, ahol egy erődítményt kell végigjárnod, hogy megszerezz egy kardot. A második rész már az ókori Görögországban játszódik, de később Norvégia sötét korát is felfedezheted, míg a végső helyszín az Alcatraz lesz. Minden kornak és helyszínnek megvan a maga színvilága, hangulata és szörny-ellenfelei is, nem is beszélve az összesen 35-féle fegyverről – ezeket minden korban használhatod, csak éppen történet nem lesz hozzá.



## Star Wars Klub

Megtartották az első közgyűlést a frissen alakult első magyarországi Csillagok Háborúja klub. A rendezvényen közel 80-an voltak jelen, egyébként a tagok száma máris túllépte a 150-et! A szervezők ezúton is szeretettel meghívják mindenkit második klubnapra, mely 1997. november 20-án, du. 17. órakor lesz a Petőfi Csarnokban (belépő 200 Ft.) Várják minden olyan érdeklődő, rajongó jelentkezését, akit érdekel a filmekhez kapcsolódóan bármi (figurák, járművek, könyvek, játékok, kártyák, képregények, újságok stb.) Lesz filmvetítés, vetélkedő, tombola és játékvásár is. Bővebb információ a 180-8422-es vagy a 06/30/416-388-as számon kapható. Az erő legyen mindenkivel!

Ingyenesen hívható, zöld számon keresztül is előfizethetsz a PC-X-re!

Zöld számon keresztül  
06-80-200-263

Hétfőtől csütörtökig: 8-16.30-ig  
Pénteken: 8-15-ig

IDG  
INTERNATIONAL DATA GROUP



# Game A ZSOLDOSBÓL LETT JE D I

## Port

### Dark Forces II: Jedi Knight

3D akció (leírás)

Úgy tűnik, a Star Wars rajongók az égi manna hónapjaként fogják emlegetni 1997 októberét, oly hosszú várakozás után megjelenet a Jedi Knight (CD mellékletünkön megtalálható a játszható demó). A friss még meleg programnak Schuerue esett neki.

A stílus ismERŐS lehet mindazok számára, akik valaha is játszottak a Doom-mal, Duke Nukem-mel vagy Quake-vel és társaikkal. IsmERŐS, mégis más, ennek oka éppen a Star Wars eposzt körülöngő egyedi légkör, melyet ez a program is nagyon jól közvetít. Annak ellenére, hogy a hangulat és a környezet tökéletesen S.W., a kerettörténet már messze túllép a könyvek és filmek világán. Akkor réges-régen, ott abban a messzi-messzi Galaxisban a biroda-

lépni, hiszen a gyilkos közelebb jutott céljához, a valaha volt Jedi-k erejének megkaparintásához, és azáltal a Galaxis feletti uralom megszerzéséhez, mint valaha. Ennek a játékstílushoz képest nagyon korrekt, de George Lucastól elrugaskodott történetnek köszönhetően, bárki magára öltheti egy Jedi szerepét, ami igen csábító ajánlat.

Alljunk meg egy pillanatra! A Jedi Knight elődjével, a Dark Forces-szal ellentétben, nemcsak magányos játékosok számára készült, ízig-vérig NET-re termett. Hálózatnak lehet direkt kábelkapcsolatot, IPX-es helyi hálózatot, modemes kapcsolatot használni, de a kor elvárásainak megfelelően támogatja az Internet-en zajló csatározásokat is, de erről kicsit alább található a részletek. Egyedül játszva a fenti történetet kell befejeznünk, összecsipegetni az elszórt információ morzsákat, és megakadályozni Jerec-et, a hét Dark Lord egyikét, hogy a Jedi-k titkos völgyét elérve megszerezze a több ezer eltávozott mester erejét és tudá-

sát. Ebben az első

hallásra sem kis feladatban jórészt csak magára számíthat a Kyle Katarn-t alakító játékos. A fokozatosan szép arzenállá bővülő fegyverkészlet mellett, az Erő felhasználásában is egyre nagyobb gyakorlatot lehet szerezni. A különböző pályák labirintusán – melyek nem csak folyosók unalmas halmazából

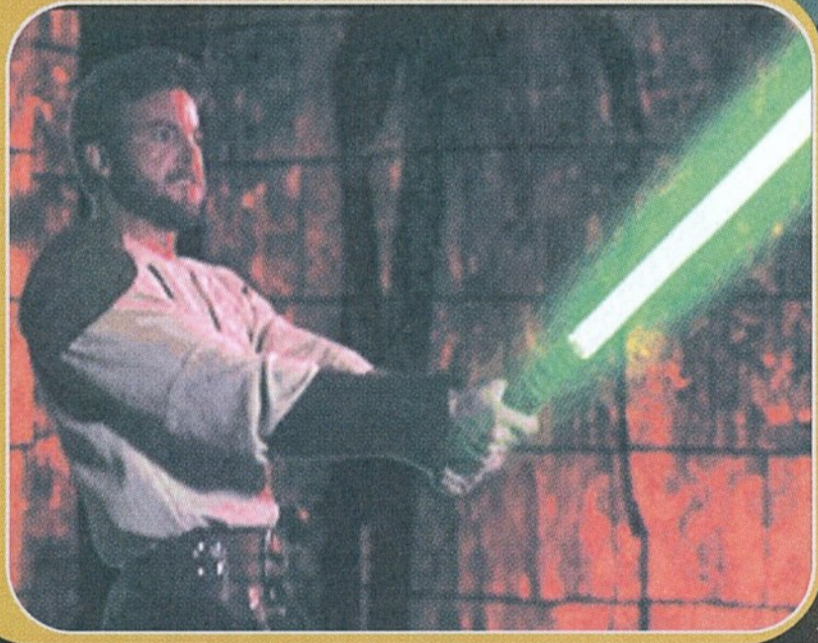
nyos emberfeletti képességek használatát kapja meg a játékos általa, de a végkifejletet is befolyásolja. Cselekedeteink határozzák meg, hogy az Erő mely oldalához fogunk tartozni, a játékos dönti el, hogy Kyle a Jedi rend megbecsült lovagja és a Galaxis megmentője, vagy a sötét oldal szolgája és a Galaxis sorsának megpecsételője lesz. Az Erő-képességek két csoportra bonthatók, semlegesekre és azokra, melyek vala-



mely oldalhoz kapcsolódnak. Semlegesek a Force Speed (sebességnövelés), a Force Jump (ugrás), a Force Seeing (látás) és Force Pull (húzás, ezzel lehet a kisebb tárgyakat magunkhoz rántani). A világos oldalhoz a Healing (gyógyítás), a Blinding (néhány pillanatra megvakítja az ellenfeleket), a Persuasion (az ellenfelek nem veszik észre a jelenlétünket) és az Absorb (egy pajzs, amely az Erő alapú támadásokat semlegesíti, és energiájukat teszi felhasználhatóvá). A sötét oldal képességei a Force Throw (apróbb tárgyak, kövek vágathatók az ellenfélhez), The Grip (ezzel lehet életErőt rabolni az ellenfelektől), Lighting Bolts (villámok, mint a filmben), Destruction (egy, az útjában állókat elsöprő, vagy elpusztító robbanás). Talán mondani sem kell, hogy nagyban befolyásolja Erő-beli jellemünket, hogy melyik oldalhoz tartozó képességeket választjuk. Azt mindenképpen szem előtt kell tartani, hogy bár az Erő mindenben ott áramlik, mégsem áll korlátlanul rendelkezésre, és igen kellemetlen lehet, ha pont egy ellenfelektől hemzsegő folyosó közepén szakad meg a persuasion.

A kézzel fogható fegyverek arzenálja is legalább ilyen széles, és bár elég tisztas löszert tudunk elcipelni, figyelni kell a készletek végességére. A thermal detonator, tapadó akna ön-

magukban használhatóak, a rakétapuska működéséhez a robbanótöltetek szükségesek, a pisztoly és a rohamosztagos rohampuska viszont ugyanazokat az energiaegységeket használja, az elektromos cél-lák készletét a nyilvető,

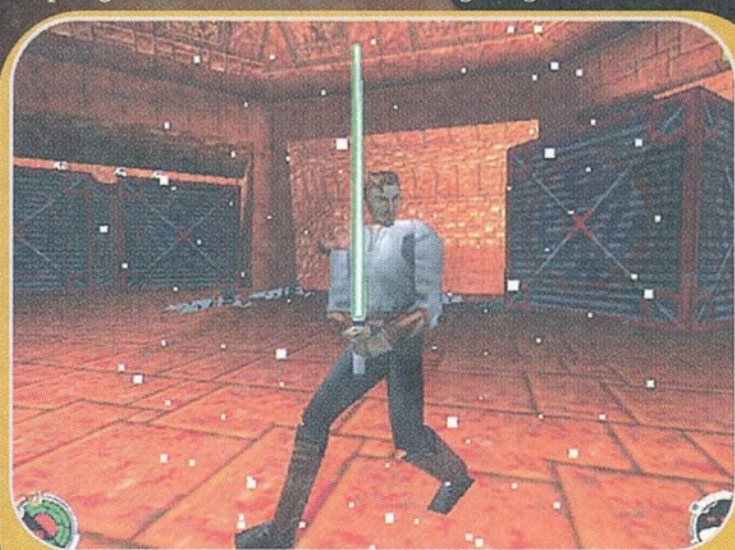


lom, bár vereséget szenvedett az Endornál, még elég sok gondot képes okozni az újjászülető köztársaságnak, néhány hősnek azonban jut egy kis pihenés, vagy mégsem?

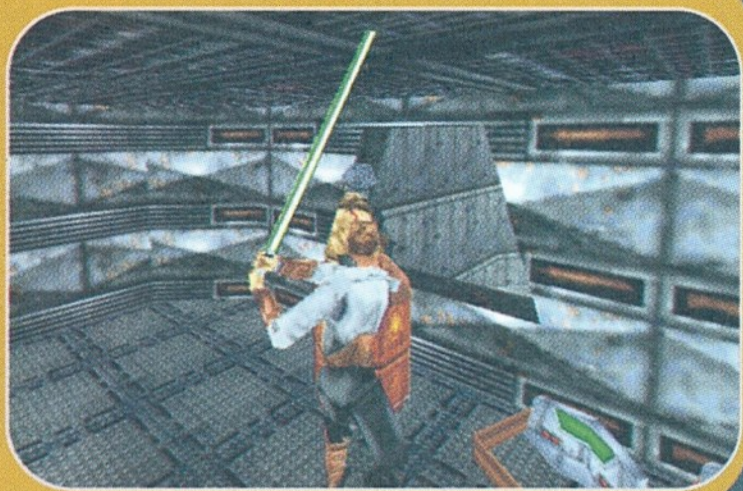
Az elnyomás megszüntetése nem csak pozitív következményekkel járt. A Jedi rend ellenpólusa, a sötét Jedik szövetsége is hatalomra tör. Kyle Katarn, a birodalmi zsoldosból lett felkeléspárti mesterkém és szabotőr ebbe az igen veszélyes játszmába keveredik bele. Apja a Jedi-k rendjének lovagjaként, a Galaxis védelmében esett el, a hét sötét oldalt szolgáló mester egyikének kezétől. Kyle nem habozhat apja nyomdokait követve az Erő útjára

állnak, a "room-over-room" technológiának köszönhetően – végigküzdeni magunkat, nem csak a néha igen bonyolult elrendezésük miatt nehézkes, de a különböző logikai feladványok némelyike képes heveny hajhullás előidézésére. Azonban azt hiszem éppen csak annyira, nehéz a feladat, hogy még izgalmas legyen, ne pedig bosszantó. A stílus szokásaitól eltérő érdekesség, hogy szép számmal előfordulnak ártatlan járókelők, mind szerves létforma, mind robotok formájában.

Az Erő használatának lehetősége különös ízt kölcsönöz a játéknak, mert nemcsak egyszerűen bizo-







a birodalmi ismétlőfegyver és az ionpuska használata apasztja. A pusztakezes harc, és szerencsére a fénykard sem tartozik a korlátozottan használható fegyverek körébe, de hatótávolságuk igen szűkre szabott. A fénykard, mint az a filmekből is kiderült nemcsak támadásra való fegyver, az Erő használatában való jártasság növekedésével egyre jobban használható önvédelemre. Ez utóbbi funkciója automatikus, az alapállásban tartott kardal Kyle önállóan megkísérli kivédeni a ráirányzott lövést. A fegyverek és munióik mellett számos hasznos kiegészítő és néhány nélkülözhetetlen tárgy is található szerteszórva a pályákon. A pajzs és egészségügyi csomagok fontossága teljesen egyértelmű, a bacta tank az utóbbinak hordozható verziója. A kulcsok nélkül számos helyen lehetetlen lenne továbbjutni, szerencsére a számos változathal automatikusan kiválasztja a megfelelőt. A hátizsákokban típusuktól függően találhatunk löszert és a kiegészítő tárgyakat.

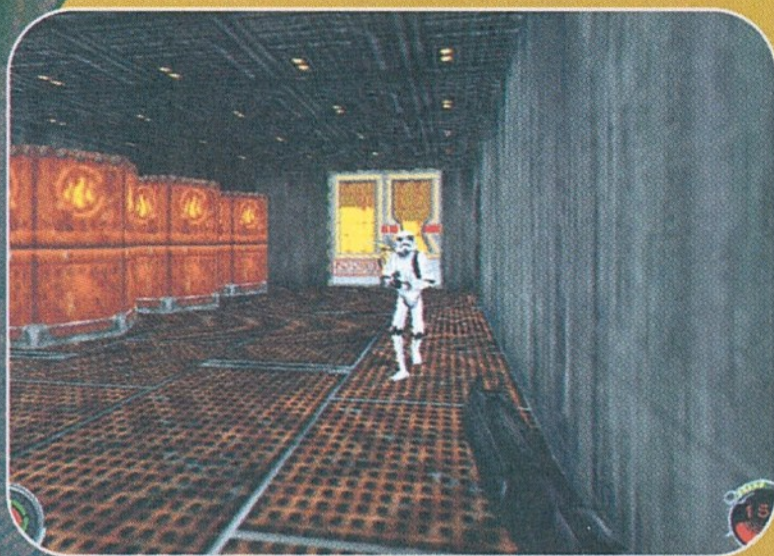
Igazi, megunthatatlan csemegét azonban nem a történet végigjátszása jelent (változatossága és finom bonyolultsága ellenére sem), hanem a hálózaton keresztüli kergetőzés. Az jó mulatság, férfimunka a javából, éppen ezért a dobozban van egy második, a multiplayer játékhoz használható CD. Mindenek előtt meg kell alkotni a hálózatban alakítani kívánt karaktert, melyekből számos variációt elraktározhatunk. A nyolc fokozatú tudásszint skálával az Erő-ben való jártasság adható meg, természetesen bizonyos szint felett azt is meg kell határozni, hogy melyik oldalhoz tartozunk. A külső megjelenés a fajok és nemek széles választékát felváltató, 30 modelles választékból és a fénykard színének ki-



választásával alakítható ki. A hálózatos játéknak csapat és egyéni változata is rendelkezésre áll, mind a pusztán a küzdelemről szóló Jedi Training, mind a pontozásra játszható Capture the Flag (szerezd meg a zászlót) típusúnál. A „szerezd meg a zászlót” játék esetében a sötét és világos oldalnak egyaránt van egy bázis helysége, ahol egy zászló található – az ellenfél zászlóját kell a saját termünkbe eljuttatni, és megakadályozni, hogy a mi zászlónkat megszerezze. A különböző pályák közül a játékosok száma alapján érdemes választani.

A játék grafikai világa csodálatos, a hanghatásokról is hosszan lehetne áradozni. A környezet, a folyosók, épületek remekül vissza adják a filmek hangulatát, a rohamosztigosok, birodalmi tisztok, rhodiai fejvadászok és robotok, a számtalan egyéb ellenfél és járőrelő mintha csak a filmvászonról pottyant volna elénk. A zene a megszokott Star Wars minőségű, a zörejek is remekül eltaláltak, például – megfelelő hangkártyával – pusztán ezek alapján meghatározható, hogy merről is lönek ránk. A gondosan megírt engine-nek – kicsit rosszmájúan, de megjegyezném, hogy a nagy odafigyelés talán egy kicsit túl sok időt vett igénybe – köszönhetően nem csak csúcskategóriás gépeken játszható. Tapasztalataim szerint P133-on 800x600-ban, még ha nem is teljes képernyő méretben, de viszonylag kis szaggatás mellett futtatható. Azok viszont, akik speciális 3D kártyával (3DFx és társai) rendelkeznek, készüljenek fel, hogy a hardware támogatást bekapcsolva a látvány hatására le fogják vizelni a bokájukat, de legalábbis mehetnek a sebészetre visszarakatni kiugrott álkapsukat.

Végezetül néhány jó tanács... Nem hiszem, hogy egy jó Jedi az ártatlan járőrelőket is lepuffantja, egy sötét annál inkább. A fegyverek jó része különböző módon reagál a két tűzgomb megnyomására, érdemes kitapasztalni ezeket, mivel számos trükkös megoldást kínálnak az ellenfelek kiiktatására. A területre ható fegyverek nem tesznek kü-



lönbséget közöttünk és a gaz ellen között, vagyis ha valakit egy lépésről lösz tarkón a rakétapuskával, neked is viselned kell a következményeit. Nem biztos, hogy minden kapcsolót meg kell mozgatni, egy feladat meg-



oldásához. A különböző fegyverek és lövésmódok eltérő töltetmennyiséget használnak fel. A telepített, és közlekedésérzékelésre kapcsolt aknák egy közeli robbanásra is aktiválódnak. A fénykard zseblámpának sem utolsó. Némely fegyver automatikusan elkezd a támadó felé húzni, bár nem feltétlenül a legveszélyesebbet kezdi el kóstolgatni – ja igen, az ellenfelek közül csak azok támadnak meg, akiknek a látóterébe kerülsz, vagy akikre rálősz!

DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT  
VIRGIN INTERACTIVE

5  
PC-X TOP

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95, DIRECTX 5  
X-TRA: 3DFX TÁMOGATÁS



A tengerentúli kiadás után hosszas várakozás után, végszóra érkezett meg szerkesztőségünkbe a teljes verzió, de nem talált minket eufórikus hangulatban. TRf most azon morfondíroz, bukás-e a Hexen 2, az Unreal, a Quake 2 és a Jedi Knight árnyékában a két éves technológiára épülő játékkal előrukkolni.

**H**ogy miért nem tudok felhőtlenül örülni Lo Wang érkezésének? Számos oka van. Vegyük először a Build engine-t. Majdnem két éve, hogy brillírozott a Duke Nukem alatt, erre el is határozták rögtön, hogy lehúznak még róla egy-két bőrt. Például a Bloodot, ami annak rendje és módja szerint meg is jelent májusban, és bár nem nézett ki annyira rosszul, a fogadtatás meglehetősen hűvös volt. Ez már lehetett volna intő jel a 3D Realms számára, de ők még megfejtették a késést úgy 4-5 hónap-

ban sosem látott lehetőségek ígérete. Szó volt 3D-s voxelekről, lerombolható városrészekről, használható járművekről, room-over-room-ról, színes fényekről, átlátszó vízről, és realisztikus pályákról.

Igazából érthetetlen, hogy mi történt. Room-over-room van bőven, színes fények és átlátszó víz már kevésbé, használható járművek néha-néha. De hol vannak a lerombolható pályarészek?



Ja, fel lehet robbantani a TNT-s hordókat, és néha beomlik egy-egy kerítés vagy házfal – ez bukás. És hol van az igazi 3D-s engine? Korlátozódik a felvehető tárgyakra – ez siralmas. Figyelembe véve, hogy a Warrior már csak Pentiumokon fut, elgondolkodtató, hogy vajon kinek szánja játékát a cég? Hiszen a legelvakultabb Duke-imádó, Quake-gyűlölőket (mint amilyen például én voltam) is első pillanatban levett a lábáról a Hexen 2 demója – pláne a GL verzió, 3DFX-en. Ezek után furcsán nézek a pixelhegyekből álló, többnyire 2D-s objektumokat felvonultató játéokra.

Más szemszögből vizsgálva a dolgot, a Shadow Warrior két olyan dologgal rendelkezik, amellyel talán egyik konkurenciája sem: a sajátos hangulattal, és – megdöbbentő módon – a grafikájával. Az előbbinél a borzasztóan agyatlán Lo Wang beszólásokra gondolok, míg az utóbbinál arra, hogy maximálisan kihasználja a 2D adta lehetőségeket, mind a színvilág, mind a karakterek kidolgozása terén. Például nincsenek benne olyan fájdalmasan szögletes figurák, mint a frissen megjelent Jedi Knight-ban, és nem épül hideg, fakó színekre, mint Blood.

Változás a Duke-hoz képest, hogy a Warrior kerek történetre épül, amely pályáról pályára bontakozik ki előttünk. Azt már kevésbé értem, hogy miért volt szükség megkülönböztetni a shareware 4 pályát a maradéktól, ha csak nem azért, hogy ne kelljen újra végigmenni rajtuk. Ha már itt tartunk:

sajnos a pályakészítők elég erősen visszaéltek az új Build adta lehetőségekkel. Nem értekelem az olyan húzásokat, mint egy kandallón belül elhelyezett létra, a csak hosszas keresés után megtalálható ajtók, vagy a titkos helyekre dugott kulcsok. Ez utóbbi különösen dühít: ez a titkos ajtó dolog a Wolfenstein óta része minden ilyen játéknak, és mindig is hülyeségnek tartottam, de eddig legalább nem voltam rákényszerítve, hogy részt vegyek benne. Végül a Sumo-s pályát említeném, amelynek végén egy kapcsoló felé haladva zárt térben két oldalról rakétát lőnek ránk. Persze, biztos meg lehet csinálni – birkatürellemmel rendelkezők hajrá! – de a legtöbb embernél itt előkerül az SWCHAN (ez az istenmód, s ha már itt tartunk: SWGIMME: minden cucc; SWTRIX: nyúlrakéta; SWWINPACHINKO: mindig nyersz a játék automatán; SWLOC: frame rate; SWRES: felbontást vált, akár 16001280-ba is!). Ezen annyira fel is háborodtam, hogy nem voltam hajlandó tovább játszani: átmenni nem sikerült, csalni meg utálok.

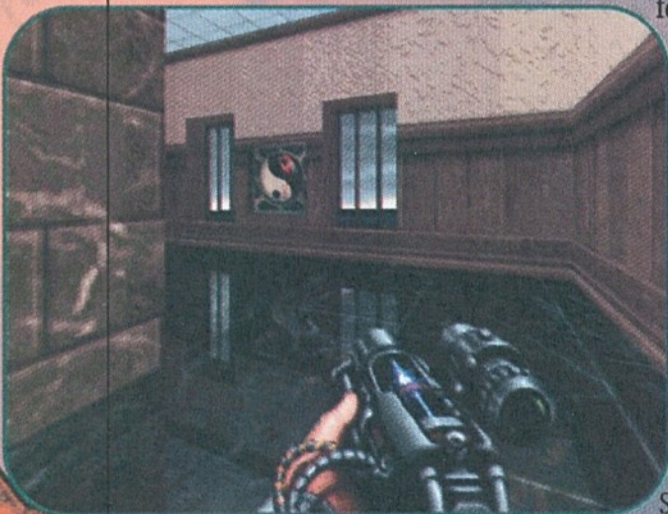
Pár szó a hálózatos játékról: a shareware verzióhoz írt „illegális” pályán órákon át gyilkoltuk egymást, a teljes verzi-



óban rejelő kimondottan „Wang Bang”-hez készítettéket viszont még nem volt időm kipróbálni (majd a PC-X Clubban). A nagy újdonság itt a csapatjáték és a „Capture-The-Flag”. Utóbbiról azt hallottam, hogy nem túl jól lett kitalálva, de majd meglátjuk.

Mindent összegezve, végül is elég nagyot csalódtam a Shadow Warrior-ban és a 3D Realms-ben is, már ami a betartatlan ígéreteket illeti. Nem értem, mi szükség volt arra, hogy az egyszerű akciójátékból egyfajta gondolkodtató, ügyességi, lövöldözős keveréket csináljanak. Még ha úgy tűnik, hogy tényleg efelé mozdul el a 3D-s lövöldözős kategória, érzésem szerint ebben az esetben túllöttek a célon.

Végül szeretném megköszönni a H&H'92-nek, az Eidos új hazai disztribútorának, hogy rendelkezésünkre bocsátotta a teljes verziót.



pal. Gondolom, kevesen tudjátok, hogy az első Warrior reklámok tavaly júliusban jelentek meg a külföldi lapokban, év végi megjelenést ígérve. Aztán elkezdődtek a halasztások, és ezzel együtt új akció játékok-

SHADOW WARRIOR  
EIDOS INTERACTIVE

3

KIEGÉSZÍTÉS

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM  
SYSTEM: DOS  
X-TRA: N/A

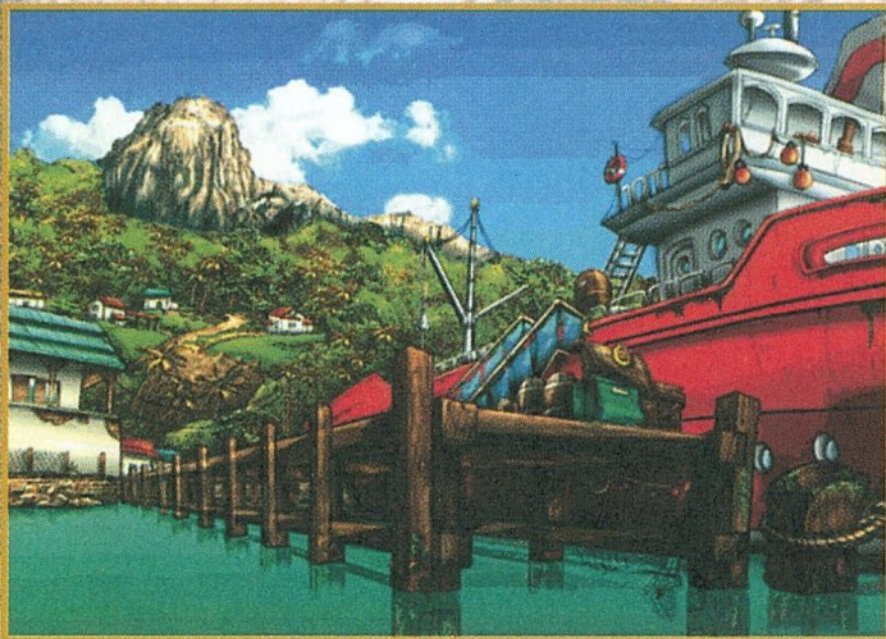


Az év kalandjátéka lehetett volna, de kegyetlenül elszűrték. Elrettentő példa a közismert „második bőr” effektusra, és arra, hogy a gyönyörű grafika még nem teszi sikeressé a játékot. A szerkesztőség véleményét TRF foglalja össze, a teljes végigjátszást megtalálod a CD-n.

Az egyik szemem sír, a másik... – ha jól emlékszem, kezdtem már így egy cikket, ezúttal azonban a Broken Sword második részéről jutott eszembe ez a közhely. Remélem, sokan emlékeznek még az elsőre, amelyben George Stobard párizsi nyaralása alatt, újdonsült barátjánál karöltve leleplezett egy komplett templomos összeesküvést! A játék gyönyörű volt: csodaszép kézzel rajzolt háttér, rajzfilmszerű, tökéletes animáció és zseniális szinkronhangok, érdekes és izgalmas történet! Talán kicsit könnyű, de mindenképpen egy élmény volt vele játszani.

Persze tudtuk már előre, hogy készül a második rész, és ennek megfelelően nagy izgalommal vártuk. Mint a kisgyerekek, minden egyes részletre óriási lelkesedéssel vetettük rá magunkat, az első sajtó CD-ken található, szkennelt háttérrel kezdve az internetről letöltött előzetesig. Az ECTS-en ugyan főleg Monkey Island 3-aztam, de azért nem állhattam meg, hogy ne vessek rá egy pillantást. Hazaérve megtaláltuk a játszható demót, és azon nyomban végig is játszottuk. Aztán megérkezett végre, és Chaos-szal párhuzamosan – egymás gépéből elcsenve a CD-t – egyre lankadó lelkesedéssel játszottuk végig. És most szomorkodunk.

Külsőségeket tekintve a játék sokkal szebb lett! Ez elsősorban olyan technikai trükköknek, effektusoknak köszönhető, mint az árnyék, az átlátszóság (áttűnés), a sprite-ok tökéletes animációja (kicsinyítésnél és nagyításnál nem torzulnak a sprite-ok, szemben például a Monkey Island 3-mal, ahol ez elég csúnyán van megoldva) és illeszkedése a háttérbe, amely egyébként több, egymás felett-mögött elmozduló rétegből áll össze. Az egyetlen negatívum, hogy a képgörgetés meglehetősen darabos maradt, úgy látszik, ezt nem tartották fontosnak megoldani.



Maga a játék azonban teljes bukás. Egyrészt bizonyos részei nagyon könnyűek, ezzel azonban még meg lehetne barátkozni, ha ennek ellenpontosására nem raknak bele néhány akkora nyakatekert marhaságot, hogy az ember maga sem hiszi el, hogy ezt komolyan gondolták. Nem egy helyen fordul elő, hogy miután az összes ésszerű lehetőségen túl voltunk, hajunkat

tépve próbálgattunk kombinálni mindent mindennel, illetve az összes tárgyat a képeken levő dolgokkal. Persze fel lehet fogni a dolgot úgy is, hogy ebben rejlik a kalandjátékok szépsége, ezzel szemben nekem az a véleményem, hogy nem úgy kell megnehezíteni egy kalandjátékot, hogy kitalálunk valami kapitális baromságot, aztán meglátjuk, rájön-e a játékos vagy sem. Előfordul például, hogy ugyanazt a cselekvést kétszer kell végrehajtani, így a második alkalommal valami más történik, mint elsőre! Viszont ha a kettő között mást is csinálunk, akkor a második alkalommal csont ugyanaz jön, mint elsőször – ember legyen a talpán, aki rájön, hogy mi a megoldás. Ezek szerintem alattomos dolgok, ettől nem lesz jobb, izgalmasabb a játék, inkább pizokul felhergeli a játékost.

Talán még a fenti szituációt is felülmúlja a Zombi szigetes rész, ahol ha nem ugrasz fel a fára a vadállat elől, akkor nem nyílik meg a célpont felé vezető út, hanem át kell vágnod magad a dzsungelen. Ez egy ideig jópofa, egyik képernyőről ki, másikra be, aztán vissza, Stobard meg is jegyzi néha, hogy „na, most teljesen eltévedtem”. Nos, az egyik kép jobb alsó sarkában két kiút van: a kettő között, ha felülről lefelé mozgatjuk az egeret, egy-két pixelre leveszi a kijáratot mutató kezet, majd visszateszi. A „kézzünet” felett és alatt két különböző helyre vezet út. Sajnos mi sem vettük észre, sem nem volt olyan mázlink, hogy véletlenül a jó kijáratra kattintottunk volna, pedig vagy ezerszer bejártuk ezt a részt.

Aztán bevégeztetett. A végétől nem messze ugyanis belebotlottunk egy gigantikus programhibába: Stobard már elrabolva, Nico-val felmentünk a piramisra, elhoztuk a géppisztolyt, és

lejöttünk a liften. Ezután nem vetjük fel rögtön a fáklyát. Hiba volt: Nico ugyanis ettől a pillanattól fogva nem tudja, mit is kezdhetne egy nehéz fáklyával, és a játék zsákutcába fut. Erre nincs mentség: ezt a tesztelők úgy benézték, mint a pinty! Két örjítő napunkba volt, míg valaki



a megírta a megoldást egy newsgroupban, és még szerencse, hogy Chaos volt olyan előrelátó, hogy nem az utolsó jó állásra mentette el a zsákutcát.

A szerintem elég gyengére és elkapkodottra sikerült végkifejlet mármár nem osztott, nem szorzott (szép, de bárgyú animáció, majd stáblista), és a helyenként roppant szórakoztató hangulat sem menti meg a játékot. Egyébként, hogy mennyire nem vagyunk egyedül ezen véleményünkkel, arra jó példa az amerikai PC Games, ahol a tesztelő C+-t adott rá, ami kb. egy 3-as fölének felel meg. Nos, nálunk, a PC-X-ben nincs fölé.



BROKEN SWORD 2  
VIRGIN INTERACTIVE

VÉGIGJÁTSZÁS



3

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM

SYSTEM: WIN95, DIRECTX 5

X-TRA: N/A



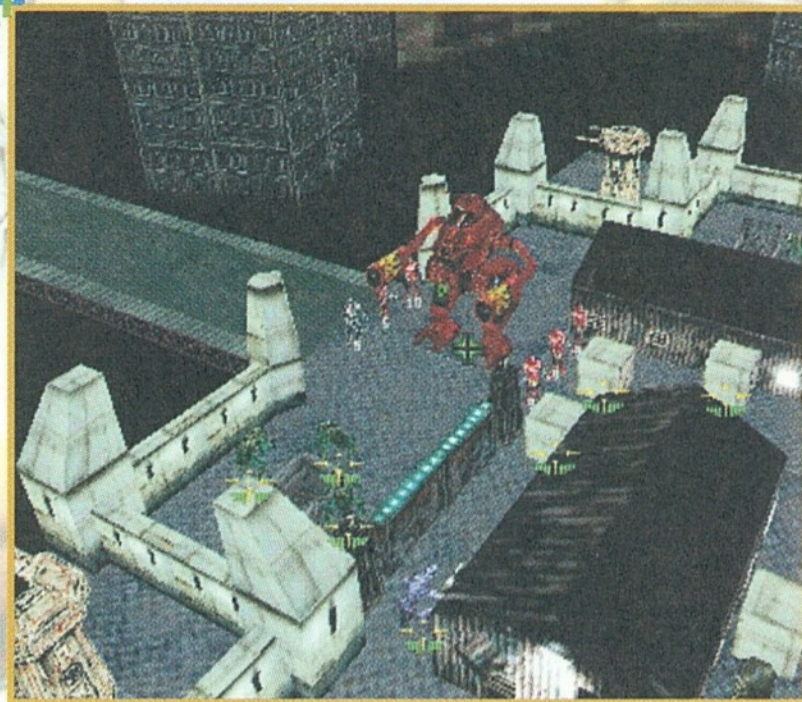


**Pellus** szerint a Blue Byte azon cégek közé tartozik, akik nem hajlandók beállni a tucatjáték-gyártók népes táborába. Viszonylag ritkán jelentkeznek, akkor viszont többnyire valami klassz dologgal. Most sincsen ez másképpen: az Incubation nem tartozik a szokványos játékok sorába, bár kétségkívül igen jó. Kissé ugyan zavarban lennék, ha rákérdeznének, hogy mi olyan szuper benne – bevallom – nem tudom. Van hangulata és élvezet vele játszani – azt hiszem, ez kell hogy legyen minden játékgyártó célja!

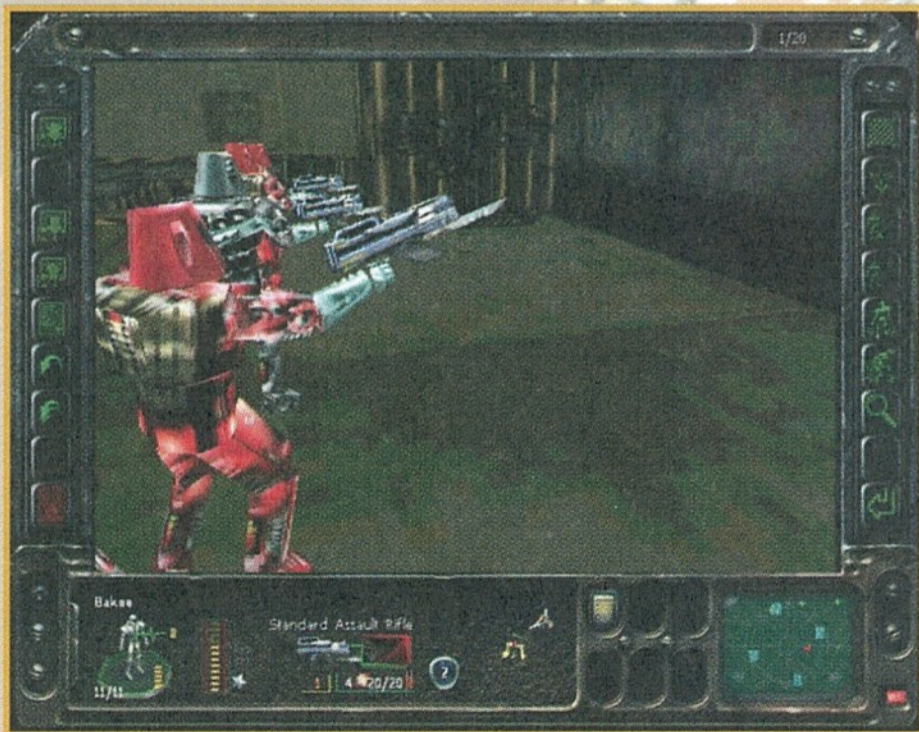
Sajnos frissen beszerzett Monster 3D kártyámmal még nem indult el a program, de ebben alighanem a DirectX 5.0 a ludas! Ugyanis úgy döntött, hogy nem támogatja S3-as videokártyámat, ami miatt nem is mertem teljesen elengedni az installáláskor (ha leadtam a cikket, akkor le-

került egészen új értelmet adniuk ennek a fogalomnak! Egyszerűen olyan profi kameramozgásokat tettek bele a játékba (a rengeteg nézetről és szabad kameramozgatásról nem is beszélve), hogy az valami fantasztikus! Amikor „beülök az ellenfélbe”, szépen végigtrappolok a folyosón, megpillantom a szakaszom egyik emberét, aki felemeli a puskáját és... Ha mellőlő, látom el-

zúgni a lövedékeket, ha eltalál, akkor már nem látok semmit – a kameranézet vált, és a kommandós szemszögéből mutatja az eredményt... Ez így leírva sajnos csak halvány utánczata az élménynek, ajánlom mindenkinek, hogy próbálja ki! A grafika mellett külön elismerés illeti a zeneíró is: nagyon jól illeszkedik a komor hangu-



het Windows 95-öt installálni, addig inkább nem vágnék bele...). De ne keseredjete el (én sem tettem), mert egy közepes Pentiumon mindenféle frinc-franc nélkül is egészen jól futott a program! A beta CD-hez mellékelte gépkönyv-előzetes még igencsak szűkszavú volt, így legfeljebb annyit sikerült kiszűrni belőle, hogy valamiféle körökre osztott kommandósstratégiáról van szó a Battle Isle sorozat világában (ez utóbbi állítás szerintem csak reklámfogás, ami ráadásul teljesen felesleges, mert megáll ez a program a saját lábán is. Azért lehet, hogy ez is növeli kicsit az eladásokat...). A „körökre osztott stratégia” kicsit meglepett: van még olyan cég, aki ilyesmivel ki mer állni a placra?! A real-time örület világában?! Nos, van. És meg kell mondanom, hogy a Blue Byte-os fiúknak si-



lathoz a muzsika és az effektek is! Kitezzük a zenét egy erősítőre (vagy fülhallgatóra) és teljesen belefeledkezünk a játékba...

Mindez nagyon szép és jó, de eddig azért sok játék eljut! Ami az én szememben igazán nagygyá tesz egy programot, az a játszhatóság. Ez

több összetevőt jelent az én értelmezésem szerint: egyrészt legyen nehéz, összetett, változatos és érdekes. Nos, az Incubation ezeknek a követelményeknek is eleget tesz! A nehézségről annyit, hogy egyszerűen nem értettem, hogy miért jön annyi ellenfél, hogy a pályák felénél elfogy a lőszerem?! Kiderült persze, hogy a legnehezebben „felejtettem” a nehézségi szintet (Frászt! Ez volt az alapbeállítás!). Nos, visszavettem egy kicsit a tempóból, de még így is erősen takarékoskodni kellett a lőszerrel... Sokszor a pusztá brutalitás nem is vezet eredményre: rava-

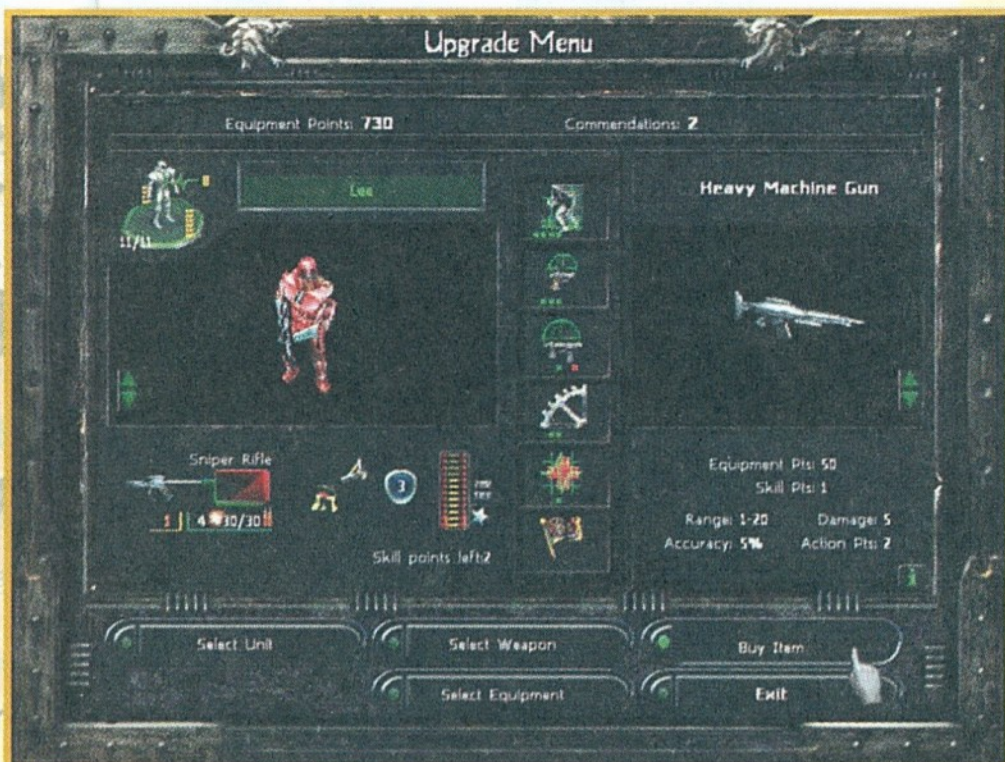
szul csapdába kell csalni a buta szörnyeket! Erre bőven van lehetőség, mert a pályák (és az ellenfelek) nagyon változatosak, és számos tereptárgy alkalmas ilyen trükközésre... Nem tudom, hány pálya lesz (a cikkírás pillanatában a 16-on tartok, de szerintem 25-30 biztosan van), de eddig nem panaszkodhattam: minden pályán ért meglepetés – új szörnyek, tereptárgyak, fegyverek, valami mindig történt!

Emellett még egy egészen tűrhető sztori is van, amit időnként különféle betétekben közöl velünk a többi szereplő – szóval szuper!

Talán az egyetlen dolog, amivel nem voltam megelégedve, az a hálózati játék. Ter-







mésztesen itt is megvan a lehetőség erre, de a körökre osztott rendszer hátrányait itt sem tudták elfedni a készítők. Arra gondolok, hogy az ilyen típusú játékoknál, amíg az egyik játékos lép, addig a másik természetesen nem tud csinálni semmit! Itt próbálkozott a designer olyasmivel, hogy egyes akcióelemeket (például amikor rálőnek az emberünkre) ilyenkor is megmutat (ami nagyon jó ötlet!), de akkor nem értem, miért nem lehetett megoldani, hogy mondjuk nézelődhes-

sünk is? Szerintem sokat dobott volna a hálózati játék hangulatán, mert legalább elfoglalhatom magamat valamivel a várakozás kényszerű perceiben... Voltak még egyéb problémák is, amikkel kínlódtunk az öcsémrel, Pelacével (ha azzal dicsekszik, hogy levert, az csak azért van, mert piszok mázlista), ezek általában kezelési ügyek voltak, illetve abból eredtek, hogy nem tudtuk, melyik egység pontosan mire jó. Az mindenesetre jelent valamit, hogy az egyszemélyes játékokban még mindig nem jutottam el odáig, hogy minden fegyverrel rendelkezem, ami az egymás elleni küzdelemben előfordult! Remélhetőleg egy végleges gépkönyv majd kiküszöböli ezeket a hibákat és ti már nem fogtok ilyesmivel kínlódni (már aki hajlandó némi pénzköltésre a szoftverpiacon).

Néhány tipp még elszórnék, bár ezek inkább csak játék előtti röpké információk, mert a kezelés igen egyszerű és minden funkcióról rövid infó is van. Szóval:

Érdemes használni a nagyító funkciót! A legtöbb ellenfélről létfontosságú dolgokat tudhatunk meg! Például találkozni fogunk olyanokkal, akik csak hátulról vagy támadás közben sebezhetők, esetleg (majdnem) láthatatlanok! Sok frusztrációt okozhat a lőszerkészlet teljesen felesleges elpuffogatása sebezhetetlen szörnyekre...

Ahol csak lehet, nyissuk ki a ládákat! Többnyire felszerelési pontok vannak bennük, de találtam már skillpontokat is (rövid játék után majd látjátok milyen fontosak ezek!). Lőszeresládákat csak olyan emberekkel nyitogassunk, akiknél szükség van utánpótlásra...

A felszerelésnél csak olyan cuccot adhatunk az emberünkre, amit meg is tudunk venni (erre kellenek a felszerelési pontok) és amit tud is kezelni (erre pedig

a skillpontok)! Vagyis nem tudjuk egyből a legnagyobb gépágyút odaadni az emberünkre, mert valószínűleg nem lesz még elég ügyes a nehézfegyverek kategóriában... Némi segítséget jelenthetnek a szakaszszintű kiüntetések (commendation), amelyeket bármelyik – némi tapasztalattal rendelkező – emberünkre odaadhatunk, így pótolva a hiányzó skillpontokat. Érdemes azokra a helyekre beállni az emberünkkel, ahonnan a szörnyek jönnek (ezek általában sokan lesznek, de gyengék) és bajonettel irtani őket. Így legalább a lőszer sem fogy...



Az ajtókat és lökdöshető ládákat használjuk ügyesen az ellenfelek terelgetésére, illetve hosszabb útra kényszerítésére! Így adhatunk megviseltebb emberünknek egy szusszanásnyi, a fegyvereiknek pedig némi hűlési időt!

Túlmelegedett fegyverrel ne nagyon lőjünk, mert én például eddig nem jöttem rá, hogyan lehet elromlott fegyvert újra működőképesé tenni (elképzelve, hogy nem is lehet). Mondanom sem kell, hogy ha „bajonett-mentes” puskával szaladgálunk, akkor ez milyen kellemetlen...



Ha egy emberünket megsebzik, akkor pánikba esik és csak egyet fog lépni minden körben (de támadni nem lehet vele!). Ilyenkor pihenünk egy kört, akkor visszaáll az eredeti állapot (persze az elvesztett életerőpontok nem regenerálódnak, erre a gyógyítás való!).

Embereink mozgatása két fázisból áll: először lépünk, majd megmondjuk, hogy merre forduljon az illető. Csak a mozgás kerül akciópontba, a forgás nem (vagyis álló helyzetben akármennyit foroghatunk). Ezen kívül a támadások is akciópontba kerülnek – 1 vagy 2 pontba, a fegyvertől függően.

Végül még egyszer összefoglalva a véleményemet: igen jó grafikával és hanggal fűszerezett, nagyszerű hangulatú stratégiai játékról van szó, amely azonban nem olyan bonyolult, hogy akciójátékosok ne boldogulnának el vele. Valószínűleg mindkét kategória kedvelőinek szánták a

programot és nagyon jól tették ezt. Külön kiemelendő a kameramozgatás, amely a kissé darabos vektorgrafikát nagyon feldobja! Az egyetlen kisebb probléma a hálózati várakozásokkal van, de erről már regéltem korábban. Én nagyon élveztem a vele eltöltött időt, ti sem fogtok benne csalódn!

INCUBATION  
BLUE-BYTE

5  
PC-X TOP

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM  
SYSTEM: Win95,  
X-TRA: MMX ÉS 3DFX TÁMOGATÁS



A Lucas Arts programozói egyéb játékefejlesztések közötti szabadidejükből ücsörögve gondoltak egy merészre, és a Jedi Knight kiadása előtt nem haboztak alkalmazni a Dr. Noszohát-féle vitamindús kebelbalzsamot, és megalkották a SotE-t. Schuerue szerint elég dögösre sikerült.

**M**i több, nagyon dögösre! A programozók érdemeit nem csökkentik, hogy kultuszfilmre alapozni egy játékot már önmagában is fél siker. A másik felét a látványos, gyors, változatos és kihívást jelentő, vagyis a származása alapján elvárható program adja. A játékban jó pár, a filmekben előforduló pozitív és negatív hőssel összeakadunk (Luke, Boba Fett), sőt még egy úrcsatában is részt vehetünk az Millenium Falcon oldalán. Az viszont minden jobb érzésű Star Wars rajongó, és így az én számomra is kellemes meglepetés, hogy ezt a filmek kronológiájába beépítve, a felkelés eposzának, egy eddig nem ismert melléktörténeteként is tökéletesen megállja a helyét a kerettörténet.

Dash Rendar, egy felkeléspárti zsoldos alakjában domborítunk. Tudomásunkra jut a Birodalom árnyékában készülődő összeskűvés, melyet egy sötét jedi eszelt ki, hogy átvehesse Lord Vader, és később a császár helyét. Bár az ellenségeink közötti belviszály nem lenne éppen rossz dolog, de Xizor herceg terveiben kedvenc Yavin-i hősrünk, Luke Skywalker merénylet általi elhalálása is fontos szerepet kap, ezt pedig nem tűrhetjük. Mielőtt elindulnánk hónaljra vágni a rosszfiúkat, még segítenünk kell a birodalmi erők feltartóztatását a Hoth-i bázis kiürítéséig (Birodalom visszavág), de utána már semmi nem tarthat vissza, hogy az egész galaxison végigrohanva fel-

göngyölítsük, és gondosan elvarrjuk a szálakat. Bár Dash alapvetően magányos hős, állandó társunk egy astronavigációs és protokoll droid – segítségére, információira és tanácsaira bizony számíthatunk. Sokkal többet elárulni ünneprontás lenne...

A grafikát hosszan lehetne magasztalni, de a 3D kártya által szaggatásmentesen mutatott látványt (minimum 30fps, függetlenül a helyszín kiterjedésétől, és az objektumok számától), a ködből kibontakozó távoli sziklatúket, a szakadékok félhomályát, az űrhajók fokozatosan feltárló részletességét leírni költői véna hiányában lehetetlen feladat lenne. Kis híján tökéletes a képi illúzió. A játék stílusa, bár könnyen elintézhető a lövöldözés jelzővel, mégis összetett. Valójában nincs két egyforma pálya, de alapvetően három típusal lehet találkozni.

**M á s z k á l á s :** Dash valamely bolygó felszínén, esetleg űrhajó belsejében bolyong, hogy megtudjon valamit, vagy éppen néhány robotot elhelyezzen el. Ez nem ritkán azt jelenti, hogy szakadékok szélén kell végigóvakodni óriási ventilátorlapátok között, vagy éppen száguldó siklóvonatokon kell átugrálni, és mintha ez nem lenne elég, számos megátalkodott humanoid és robot fejezi ki ellenszenvét heveny lövöldözés formájában. Kezdetben mindössze saját ügyességünkre és jó öreg Blastech DL-44-es mordályunkra támaszkodhatunk, ennek telepe szerencsére nem lemerülő típus. Az energiasugarak helyettesítésére igen kellemes lőszerket is találhatunk fegyverünkhöz. A korlátozott önirányítással rendelkező személykeresőtől, a kábító és sokkoló lőszeren át a nagy erejű energia-kisülést produkáló tömegpusztítóig. A Birodalom bérencei és egyéb rosszfiúk közreműködésének hatására leforgácsolt életere pótlására a szétzört kötszercsomagok és elsősegélyládát kínálnak megoldást. Nagy rit-



kán egyéb extra tárgyak is összeszedhetők, mint például a láthatatlanságot biztosító generátor. Amint hozzájutunk egy jetpack-hez (rakéta-hátizsák), rengeteg, addig elérhetetlen helyet közelíthetünk meg. Vigyázat! A jetpack nem folyamatos üzemre készült, némi időt igényel feltöltése! A pályavégi főellenségek legyőzéséhez pedig egy-egy fortély sokkal biztosabb megoldás, mint a löjj-és-fuss taktika.

**Vezetés:** vannak pályák, sőt, egész epizódok is, ahol valamilyen jármű vezetésében kell jeleskednünk. A hothi hősikló és a speeder bike (légmotor) vezetése viszonylag egyszerű feladat, de a módosított koréliei kereskedőhajónk (a Falconhoz hasonlóan a legszélén van a pilótafülkéje) irányítása, különösen a szűk helyeken, nem a legegyszerűbb feladat.

**Lövegtorony:** az űrben történő közlekedés néha igen nehézkes a nagy forgalom miatt – különösen a Birodalom ellenfelek számára –, mert nem elég, hogy sok szemtelen vadászgép repked szerte-szana, de még lövöldöznek is. Az ilyen tűrhetetlen helyzetekben a hajó irányítását a robotra és az automatikára bízva a toronylőveg segítségével fejzhetjük ki felháborodásunkat. A hajó alján és tetején elhelyezett turbólézerek minden irányban képesek az okvetetlenkedők elgőzölögtetésére.

Nagyon fontos és hasznos a különböző nézőpontok belső, külső, felső és rögzített kamerás használata, melyek a pálya típusától függetlenül állnak rendelkezésünkre. Egy-egy megoldhatatlan feladat gyerekjátékká válik más, megfelelőbb szemszögből nézve. Sajnálatos módon a force feedback-es joystick támogatást sajnálatos módon nem volt alkalmam kipróbálni (a program képes megrángatni a kormányt a játékos kezében lövés, vagy találat esetén), de ami késik az a vonat. A profi módon elkészített játék összetettsége, változatosága otthagyhatalanná teszi, sőt a végigjátszás után megjelenő, titkos pályára utaló, már-már szemtelen felirat újabb nekigyürkőzésre készletet.



SHADOWS OF THE EMPIRE  
VIRGIN INTERACTIVE

5  
PC-X TOP

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95, DIRECTX 5  
X-TRA: 3DFX KELL HOZZÁ



# Mi a mai programod?

MEGNYÍLT AZ ELSŐ **BASE** SZOFTVER-DISZKONT ÁRUHÁZ!

**Mindig mindent olcsóbban!**

**MINDIG** – szombaton és vasárnap is 10-20 óráig nyitva  
**MINDENT** – az összes PC program elérhető  
**OLCSÓBBAN** – jelentős árkedvezmények: 10-30-50-70%!

## A holnap ígérete

Program-premier a jövő-ablakban! Próbáld ki a megjelenés előtt álló programokat!  
Novemberi bemutató: **JEDI KNIGHT** a **LUCAS ARTS**-tól!

## Légy a rész-vényesünk!

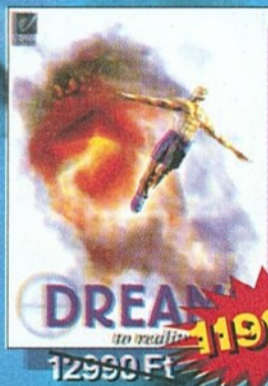
Minden novemberi látogatónk ingyenes klubtagsági kártyát kap. A kártya rész-vényként szolgál, melyet vásárláskor 5000 Ft értékben beszámítunk.

## Aki vesz az kétszer nyer!

**ELŐSZÖR:** kedvező árainkkal. **MÁSODSZOR:** nyereményakciónkon.  
Minden vásárlónk nyereménysorsoláson vesz részt: nyereménytárgyak

**1 MILLIÓ FT ÖSSZÉRTÉKBEN!**

Cím: 1072 Budapest, Dob u. 45. telefon: 351 8395



12990 Ft

11990 Ft



12990 Ft

11990 Ft



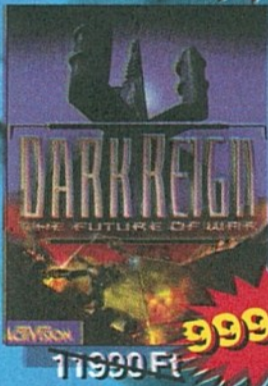
12990 Ft

11990 Ft



12990 Ft

11690 Ft



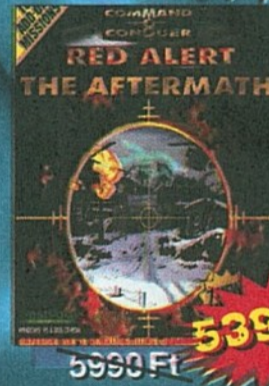
11990 Ft

9990 Ft



12990 Ft

11690 Ft



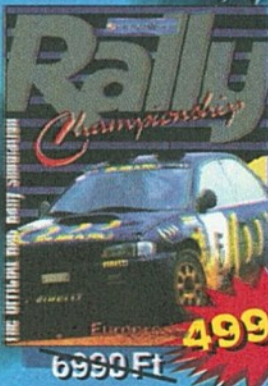
5990 Ft

5390 Ft



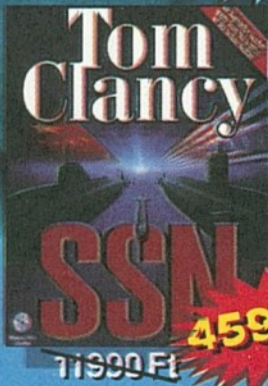
8500 Ft

7500 Ft



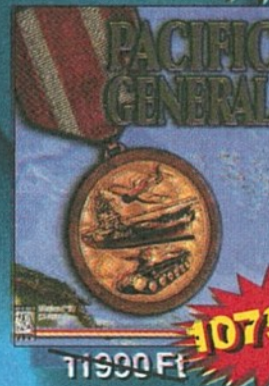
6990 Ft

4990 Ft



11990 Ft

4590 Ft



11990 Ft

10790 Ft



4990 Ft

2490 Ft

Tomb Raider + Jet Fighter + Cyberia 25 000 → 9 490 • Touché + Dragon Heart + Strike Commander 25 000 → 9 490 • Gender Wars 5 990 → 2 990 • Kingdom O Magic 5 990 → 2 990 • Imperium Galactica 9 990 → 6 990 • Red Alert 11 990 → 10 790 • Cyberia 2. 4 990 → 4 490 • Star Rangers 5 990 → 3 990 • Rio Carneval (sex) 2 990 → 990 • Ascendancy 7 990 → 5 990 • Outpost 2. 11 990 → 10 790 • SWIV 10 990 → 8 990

Minden 10 000 Forint feletti vásárlás esetén **INGYEN CD-t** adunk ajándékba, amely tartalmazza az **ACTUA SOCCER** a **TERMINAL VELOCITY** valamint a **HAVOC** teljes játszható verzióját!

ÁRAINK AZ ÁFA-T TARTALMAZZÁK.



Bátran állíthatjuk, hogy rengetegen várták már ezt a programot. Az előzetes képek alapján senki, még **Pelace** sem hitte el, hogy ez tényleg maga a játék és nem csak videobetétek. Nos, tévedett...

A történet főhőse Luther, Scotia fia. Ez utóbbi ugyebár az előző rész gonosz boszorkánya volt, a drágalátos mama halála előtti pillanatban megpróbálta átadni fiának az átváltozó képességét, az átvitelbe azonban valami hiba csúszott, ugyanis az alakváltozás az megvan, csak szegény Luther nem tudja irányítani. Emberi formáján kívül még lehet egy kicsiny gyík, aki a legapróbb repedésbe is befér, vagy egy óriási behemót szörny. Sajnos egyik formája sem tud

szörny kényszerű álomba merült, egészen addig, amíg Scotia (a mama) elő nem ásott egy varázstárgyat. Ebből szerezte átváltozási tudományát, ám ezzel megnőtt a mágia koncentrációja, s a szörny felébredt. Amíg elegendő energiát nem szív magába, addig is elkezdett kis pókszerű lényeket gyártani, akik mint az intróban is látható, megkeserítik a környék lakóinak életét.

Ennyit a kerettörténetről – kusza, de térjünk rá magára a játékra, és egyértelműbb lesz. Az előző résztől eltérően egyszemélyes kalandjáték, amolyan Doom-szerű perspektívából. Lehet ugrálni („D”), leguggolni („C”), oldalazni, egyszerűen mindent, amit egy ilyen játéktól megszokhattunk. A jobb alsó sarokban láthatjuk hősünk portréját, fegyverét, a bekészített varázslatot, a manát és az életerőnket mutató csíkokat. A játék nagy részében ennyi bőven elég, viszont

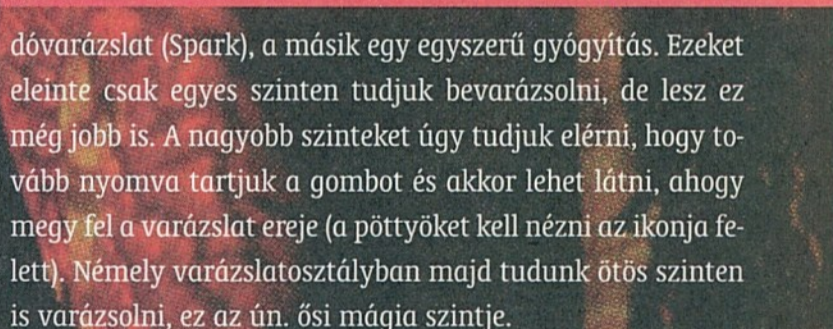
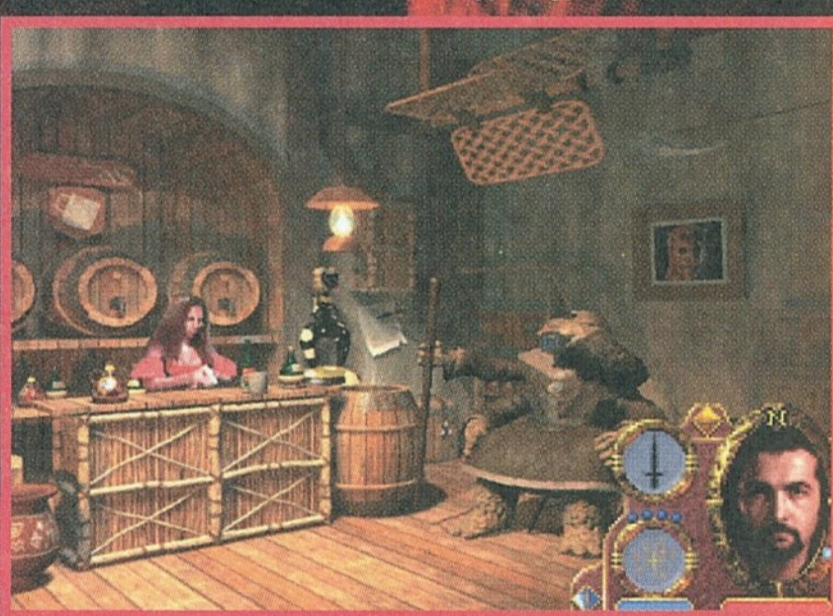
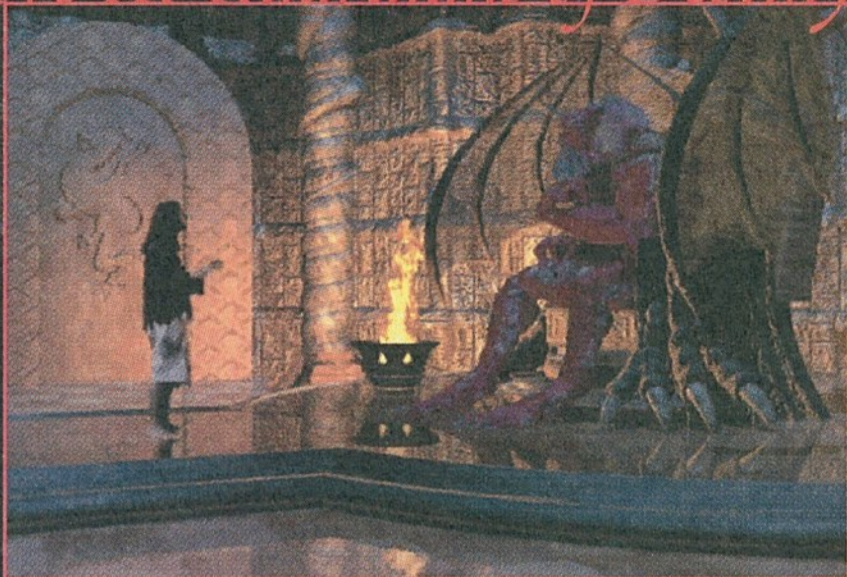
néha szükségünk lehet pl. az inventory-ra is. Erre való a sárga nyíl, de van ott még kék a varázslatok kiválasztására, és megjelenhet még egy zöld és egy piros is. Ez utóbbi kettő arra szolgál, hogy a számunkra megfelelő méretűre tudjuk alakítani az inventory-t. A tárgyakat lehet kombinálni, egyszerűen az egyiket a másikra kell vinni, majd megnyomni a megjelenő piros gombot. Ezeket az összeolvasztásokat sajna ki kell tapasztalni, a legtöbb ilyen keverésünkből egy használhatatlan bar-na valami keletkezik, és persze a két alaptárgyunk is elveszik. De néha meglehetősen hasznos tárgyak keletkeznek, mint pl. az Ironwood Sap-ből és egy kis Amber-ből keletkezik egy Champion Stone, amit elfogyasztva jelentősen megugrik az erőnk egy rövid időre.

Ha ütünk, akkor az automatikus célzó rendszer a legközelebbi ellenfelet próbálja elkapni. Ha ez

nem felel meg az igényeinknek, akkor a 'N' gombbal átválthatunk egy célkereszt kurzorra. Itt a bal gombbal lehet ütni, a jobbal varázsolni.

A varázslat rendszeréről szólnék még néhány szót, aztán vágjunk bele a leírásba. Összesen hat varázslatos-tály létezik, és mindegyiknek alapban négy erősségi szintje van, ami itt hasonló, de más varázslatot jelent. Kezdetben csak két osztályt ismerünk, az egyik egy közeli táma-

dóvarázslat (Spark), a másik egy egyszerű gyógyítás. Ezeket eleinte csak egyes szinten tudjuk bevarázsolni, de lesz ez még jobb is. A nagyobb szinteket úgy tudjuk elérni, hogy tovább nyomva tartjuk a gombot és akkor lehet látni, ahogy megy fel a varázslat ereje (a pöttyöket kell nézni az ikonja felett). Némely varázslatosztályban majd tudunk ötös szinten is varázsolni, ez az ún. ősi mágia szintje.



fegyvert használni, viszont a gyík meglehetősen jó varázsló, a behemót meg bivalyerős.

A játékban két célunk van. Először is meg kell szereznünk az irányítást átváltozásaink felett, ezután még le kell számolnunk Belial-lal is. Ez utóbbi egy istenség, akit az istenek rendje kivégeztetett, mert túl sokat avatkozott a halandók életébe. Viszont a kis hamis kivégzése előtt létrehozott egy anyaszörnyet, aki ha elég sok ősi mágiát szív magába, feltámasztja Belial-t. Az istenek viszont – Belial pechjére – elköltözték a városukból, aminek hatására a világon jelentősen megcsappant az ősi energia forrása. Ezért az anya-

Ha ütünk, akkor az automatikus célzó rendszer a legközelebbi ellenfelet próbálja elkapni. Ha ez





A programon sajnos még nem mentem végig (néhány nap alatt elég nehéz 4 CD-t végignyomni), de egy kis ízelítőt adok a játékból, aztán ha minden összejön, jövő hónapban kaptok egy teljes végigjátszást.

A játék úgy kezdődik, hogy meglógunk a börtönből, ahova az anyánk által elkövetett disznóságok miatt zártak. Egy barlangban találjuk magunkat, az orrunk előtt egy kristálylával. Ha már ott van ne hagyjuk ott, és induljunk ki a tereméből. Miután az őrt lenyomtuk még véletlenül se menjünk a kijárat felé, mert ott ugyanis csak megölnek. Viszont érdemes megkeresni a falon a cseppkövet és néhányszor megütni, amíg el nem kezd belőle ömleni a víz (majd később meglát-



játok, mire jó ez). Továbbhaladva egy szűkületbe jutunk, ahol átváltozunk. Ha gyíkká, akkor a szűkületen kell átbújni, ha meg szörnnyé, akkor kicsit visszamenve a követ kell elrakni az útból. Ezután egyetlen út áll rendelkezésünkre, amíg el nem jutunk egy terembe, ahol középen van egy lyuk (útközben verjük le a cseppkövet). Lehetőleg ne ugorjuk bele a lukba, hanem itt is dolgozzuk meg a cseppköveket, és jutalmul kapunk egy kis áradást, ami elmos néhány őrt. Szerencsére a fegyverük hátramaradt, így felszerelésünket kissé kiegészítve haladhatunk tovább. Az oszlopokat egyszerűen félre lehet tolni az útból. Utána már nem

nehéz elérni a barlang végéhez (nem mintha eddig nehéz lett volna). Itt találkozunk a Draracle-lel, aki néhány apró tanács kíséretében elküld minket a Huline-okhoz, azaz a macskaemberek földjére, hogy ott keressünk gyógyulást az átokra. Még mielőtt odamen-

nénk, kapunk tőle egy kis felszerelést, de legyünk hálátlanok, és ne elégedjünk meg ennyivel. Ahol a tárgyakat felvettük az asztról, ott a szoba jobb oldalán a kép mögött van egy titkos ajtó, ami a múzeumba vezet. A folyosó végén a jobb oldalt a falról ne felejtjük el felvenni a Skeletal Key-t! A csontvázak ezt megpróbálják elvenni tőlünk, úgyhogy minden csata után nézzük meg, hogy megvan-e. Ha már kellően feltuningoltuk magunkat, akkor ideje a kijutáson gondolkodni. Ez nem is olyan egyszerű, mint gondolnánk, ugyanis a bejárat bezárult, kijárat viszont nincs.

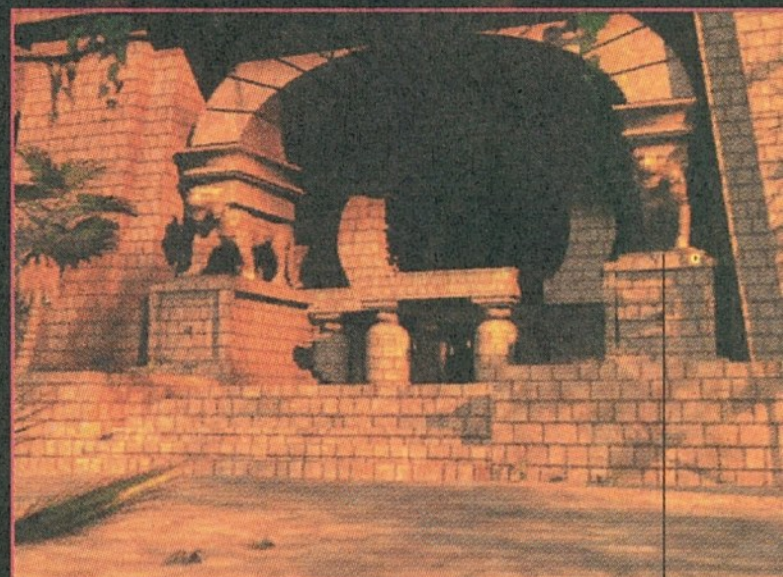
Ezért vegyük az irányt a dél-keleti sarok felé, ahol elvileg találunk egy homokórát. Üssük meg, minek hatására elkezdünk villámgyorsan öregedni, és ha nem igyekszünk meg is halunk. Ezt ne várjuk meg, hanem ugyanabban a teremben, ahol az óra van, üssük ki a falat, ahol elkezdi kilukadni. Így rövid úton eljutunk a Déli Kontinensre, a macskaemberek földjére.

Persze nem lehet csak úgy bejutni a faluba, tudniillik az egész falu az intróban eltűnt kislányt és az anyját keresi. Persze őket nekünk kell megkeresni, így kezdjük el felderíteni a dzsungelt. Az élőlények nem bántanak, kivéve a fákról lemászó mérges pókokat. Valahol a délnyugati sarokban lesz a barlang, ahová a pókszerű valami hurcolta a két nőt. Szépen menjünk be, és fedezzük fel a barlangot. Egy helyen egy Spark varázslattal be kell omlasztani a mennyezetet, és akkor a barlangban élő két

élőlény (az egyik a pók) egymásnak esik, és a fele munkát elvégzik helyettünk. Sajnos a pókot nekünk kell lenyomnunk, de nem olyan nehéz. Miután megvan már csak beszélnünk kell az anyával (a gyerek sajna már pókeledel lett), és már ki is tárulnak előttünk a falu kapui.

Idáig eléggé lineáris a cselekmény, vagyis csak egy úton lehet haladni (fel lehet fogni bemelegítésnek is), inentől kezdve jönnek az igazi rejtvények – ízelítőnek azonban talán ennyi is elég lesz.

Mindent összevetve nekem nagyon tetszett a program. Gyönyörű grafika, jó zene és effektek, és ezidáig a történettel és a játszhatósággal sem volt baj. A hangulat is nagyon jó, pl. madárcsapat röppen fel a közeledtünkre a dzsungelben stb. A legnagyobb dolog, amit hiányoltam, az a feliratozás volt. Itt még a tárgyak nevét is csak bemondja a főhős, és ennek hatására a legtöbb dologról fogalmam sincs, hogy micsoda. Ettől eltekintve viszont nagyon jó a játék. Egy Wizardry-val azért nem ér fel, de nyugodt szívvel ajánlom minden RPG-rajongónak.



Mindent összevetve nekem nagyon tetszett a program. Gyönyörű grafika, jó zene és effektek, és ezidáig a történettel és a játszhatósággal sem volt baj. A hangulat is nagyon jó, pl. madárcsapat röppen fel a közeledtünkre a dzsungelben stb. A legnagyobb dolog, amit hiányoltam, az a feliratozás volt. Itt még a tárgyak nevét is csak bemondja a főhős, és ennek hatására a legtöbb dologról fogalmam sincs, hogy micsoda. Ettől eltekintve viszont nagyon jó a játék. Egy Wizardry-val azért nem ér fel, de nyugodt szívvel ajánlom minden RPG-rajongónak.

Mindent összevetve nekem nagyon tetszett a program. Gyönyörű grafika, jó zene és effektek, és ezidáig a történettel és a játszhatósággal sem volt baj. A hangulat is nagyon jó, pl. madárcsapat röppen fel a közeledtünkre a dzsungelben stb. A legnagyobb dolog, amit hiányoltam, az a feliratozás volt. Itt még a tárgyak nevét is csak bemondja a főhős, és ennek hatására a legtöbb dologról fogalmam sincs, hogy micsoda. Ettől eltekintve viszont nagyon jó a játék. Egy Wizardry-val azért nem ér fel, de nyugodt szívvel ajánlom minden RPG-rajongónak.

Mindent összevetve nekem nagyon tetszett a program. Gyönyörű grafika, jó zene és effektek, és ezidáig a történettel és a játszhatósággal sem volt baj. A hangulat is nagyon jó, pl. madárcsapat röppen fel a közeledtünkre a dzsungelben stb. A legnagyobb dolog, amit hiányoltam, az a feliratozás volt. Itt még a tárgyak nevét is csak bemondja a főhős, és ennek hatására a legtöbb dologról fogalmam sincs, hogy micsoda. Ettől eltekintve viszont nagyon jó a játék. Egy Wizardry-val azért nem ér fel, de nyugodt szívvel ajánlom minden RPG-rajongónak.

LANDS OF LORE II  
VIRGIN INTERACTIVE

**5**  
PC-X TOP

CPU/RAM: P60, 8 MB RAM  
SYSTEM: DOS, Win95  
X-TRA: MMX TÁMOGATÁS



# Game Port **SZINTE** Total Annihilation **TÖKÉLETESS**

Leírás

*Az a nagy baj, hogy így, az év vége felé közeledve, még szinte ki sem jött az egyik játék, máris kiüti a helyéről egy másik, akármilyen jónak is tűnik abban a pillanatban a program. Zong és Júpi még végig se játszott a rendesen a Dark Reign-t, s máris itt van a Cavedog új ereszése. Valószínűleg keveseknek cseng ismerősen a név, ám az biztos, hogy mostantól egy jó ideig minden stratégiaőrült erről fog beszélni.*

**N**os, valószínűleg ez az utolsó C&C klón, amivel találkozol, hiszen mostantól minden hasonló jellegű, s a névhez méltó játékot TA klónként fognak csak emlegetni. A történet a (talán nem is annyira...) távoli jövőben kezdődik. Az emberiség világok ezrein él a tudomány által teremtett paradicsomi harmóniában. A hosszas kutatások eredményeként a tudósok megoldani látszottak azt a problémát, melytől az emberiség már megszületésének pillanata óta retteg: a halált. A felfedezés eredményeként a halandó emberi testből hal-

megszüntenek, s a régen oly dicsőségteljes katonai támaszpontok is eltűntek a bolygók színéről. A hatalmas seregeknek csupán morzsái maradtak életben, melyek halálukig folytatják a harcot. Mindkét oldal egyetlen lehetséges megoldást lát a konfliktus befejezésére, a másik fél teljes és végleges kiirtását, azaz: Total Annihilation.

Természetesen valamelyik fél (remélhetőleg) tehetséges vezetőjének szerepét kapod. Ebből adódóan a játék során a legfontosabb embered a Commander, vagyis jómagad. Kezdetben vele építhetsz, s ő termeli az eleinte még elegendő, de minimális fémet és energiát. Ezt az egységet különösen óvnod kell, hiszen, ha megsemmisül,

akkor sikertelen a küldetés. (Multiplayerben ezt kikapcsolhatod). Ám mindezekon kívül gyorsan is épít, s ellátta egy rendkívül erős fegyverrel, a D-Gunnal, mely egyetlen lövéssel képes akár egy csatahajót is megsemmisíteni. Tehát a parancsnokkal tudod az első épületeket felhúzni, ahol legyártathatod az első szintű építőegységet. Ez ugyan jóval



hatatlan gépi testbe lehet átültetni az emberi lelket. Ez volt a tudomány legnagyobb, de leginkább katasztrófális felfedezése is egyben. Az emberek egy csoportja ugyanis nem akarta eldobni a már „jól bevált” testet, s inkább vállalta az elkerülhetetlen elmúlást, mintsem, hogy alávesse magát az uralkodó hatalom, a Core által az emberiség fejlődése érdekében kötelezővé tett procedúrán. Az ellenállók elmenekültek a galaxis-széli bolygókra, és megalakították az ellenállók szövetségét, az Arm-ot. Nyíltan ugyan senki sem mondta ki, de a háború elkezdődött... Most mindkét oldal romokban áll. A civilizációk már régen

lassabban dolgozik, mint a főnök, de csak ő képes megépíteni a fejlettebb üzemet. Innen pedig már csak egy kattintás a kettesszintű építőgépezet, amelynek birtoklásakor már a komolyabb nyersanyag mennyiséget és időt felemésztő építményeken is elkezdhetsz gondolkodni. Érdekes, hogy az izmosabb gyárakban nem feltétlenül táposabbak az előállítható alakulatok, csak

éppen más téren alkalmazhatók hatékonyan. (Fontos, hogy minden típus – vízi-, légi-, robot-, jármű- – csak a saját gyárából képes a kettesszintűt elkészíteni.)

Minden építés kétféle nyersanyagból történik. Az első, s talán körülményesebb a fém, a másik pedig az energia. Mindkettőt több módon is kitermelheted. Az energia a nap sugarait felhasználva óriási napkollektorok segítségével, vagy a szelet meglovagolva szélenergia-erőművekkel, esetleg a vi-



zeket magzabolázva vízierőművekkel, a hőt befogva hőerőművekkel állítható elő. Felhasználhatod a modern technika vívmányait is, s a szinte egy örökkévalóságban át épülő fűzős erőművel egy csapásra megoldhatod a problémákat. A fém már csalfintább jószág, hiszen csak meghatározott „tócsákra” (a méret jelzi, hogy mennyire gazdag a lelőhely) lehet bányákat felhúzni. Egy másik módszer – ami a távoli jövőben megegyezik a hullarablással – hogy az elpusztult egységek roncsait dolgozod fel újra. Harmadik lehetőségként energiát alakíthatunk át fémmé, kicsit körülményes, de néha nincs más megoldás. A nyersanyagok másodpercenként áramlanak a tárolókba, semmilyen szállításra nincs szükség (hálózatos játéknál legalább nem kell kísérgetni...). Mindenfajta építés egy rendkívül látványos művelet. Először megjelenik az épület 3D-s „vázlata”, amelyre másodpercenként nanométeres nagyságú robotok



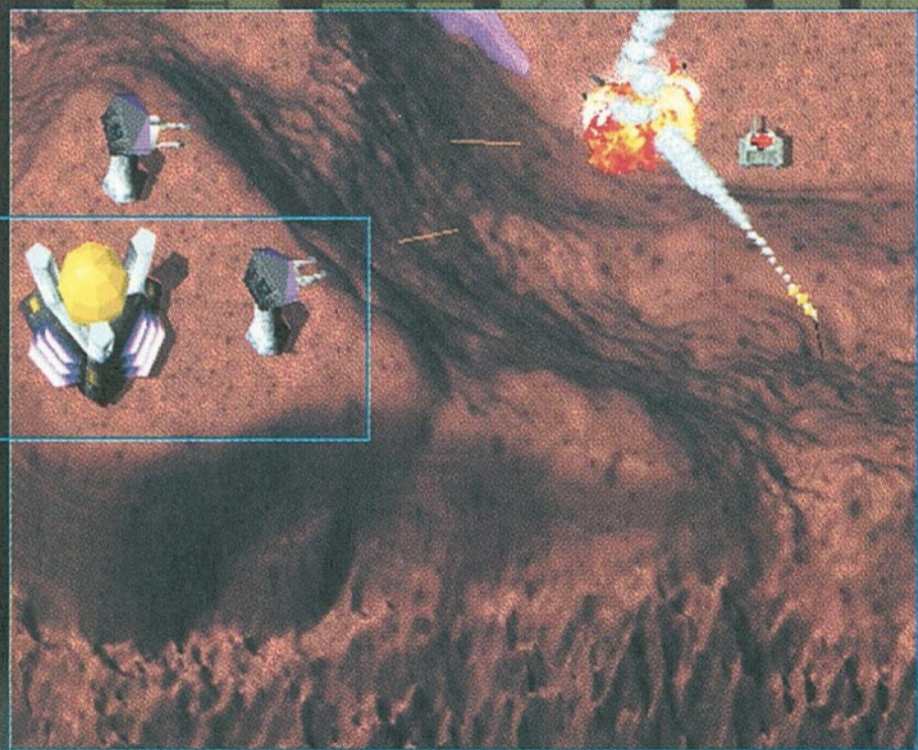
ezrei épülnek rá. Miután az alapok elkészülnek, a mesterséges intelligenciát és a részek közötti összeköttetéseket létrehozó komplexebb robotok következnek (a művelet közben futurisztikusan világító, zöld váz-piszok jól néz ki). A művelet végére a külső páncélat is rákerül a vázra, te pedig



már kezdhetsz is gondolkodni, hogy mit konstruálsz a fennmaradó nyersanyagokból. Érvényesül a fizika nagy törvénye is, miszerint „az energia nem vesz el, csak átalakul”. A terepen tényleg szó szerint mindent átalakíthatsz fémmé vagy energiává – a fáktól kezdve a hatalmas kötömbökig. Apropó, a fákkal nem árt vigyázni, mert a kósza lézersugarak következtében gyulladó erdőtüzeket valahogy nem kedvelik sem az épületek, sem az egységek... S ha már a kósza lézersugaraknál tartunk, meg kell jegyeznem, hogy kezdő játékosoknak nem ajánlom, hogy kapásból a multiplayer móddal próbálkozzanak. A folyamatos ámulozás és a „de állat jól néz ki” gondolatok mellett elég nehéz az ellenfélre koncentrálni. Gigantikus csaták alakulhatnak ki, melyekben akár mind a négy típus is képviseltetheti magát egyszerre.

Komolyan odafigyeltek a valóságúságra a készítés során. Ez különösen meglátszik a járművek mozgásán. A tankok a

hogy komolyabban veszélyeztethesd az ellenség légvédelmi ütegekkel megtűzdelt bázisát is. Egy vadászokból és bombázókból álló kombinált támadás most már legalább annyira veszélyes tud lenni, mint egy szárazföldi offenzíva. Ahogy repülnek a gépek, az inkább hasonlít egy repülési világnap bemutatójára, mint egy real-time stratégiai játékerára. Fölszállásnál fokozatosan gyorsul és emelkedik, célra-repülésnél csökkenti a magasságát, és pontosan tüzel. Ha a céltárgy az utolsó pillanatban elmozdul, megpróbál korrigálni, de ha nem sikerül, befejezi a rárepülést, tesz egy



domborzaton úgy mozognak, hogy közben a buckákon megbillennek, lejtőn lefelé gyorsabban, felfelé lassabban mennek. A hegytetőre nem minden alakulat tud felmenni, fák között pedig lassabban mozognak, az állandó lassítás és fordulás miatt. A légi szállító egység kiválóan alkalmazható arra, hogy a természetes és a mesterséges akadályokon átsejtsék az egységeket, természetesen nem keresztútban. Ha egy repülő leszáll a fák közé, akkor a fa koronája eltakarja a gépet. Elég cool ez is, mert olyan, mintha álcaháló lenne a gépen, nem lehet könnyen észrevenni. Végre elegendő repülő-típus áll rendelkezésedre ahhoz,



kört, majd újra próbálkozik. Egyszerűen hangzik: „tesz egy kört”. Igen, de milyen kört? A kör ívében bedönti a szárnyait, az árnyéka a földön elkeskenyedik és mindezt olyan precíz részletességgel látod, hogy még a hajtóműből kiáramló fotonokat is meg tudod számolni.

Mindegyikük közül a Hurricane nevű bombázó tetszett, amely miközben szórja az áldást az ellenre, hátsó lézertornyával több-kevesebb sikerrel próbálja leszedni az üldöző vadászokat. A Commander D-Gun nevezetű csodafegyvere is izgalmas, csak az a hátránya, hogy a robbanása nyomán nem marad meg a roncs,

így ugye nem nyerhetjük vissza belőle a fémet. Nagyon tetszett, hogy az egységek nem vesznek el a csata hevében, a legnagyobb ütközet közben is simán rájuk lehet kattintani az egérrel. A masinák okosak, s szabályozható a viselkedésük.

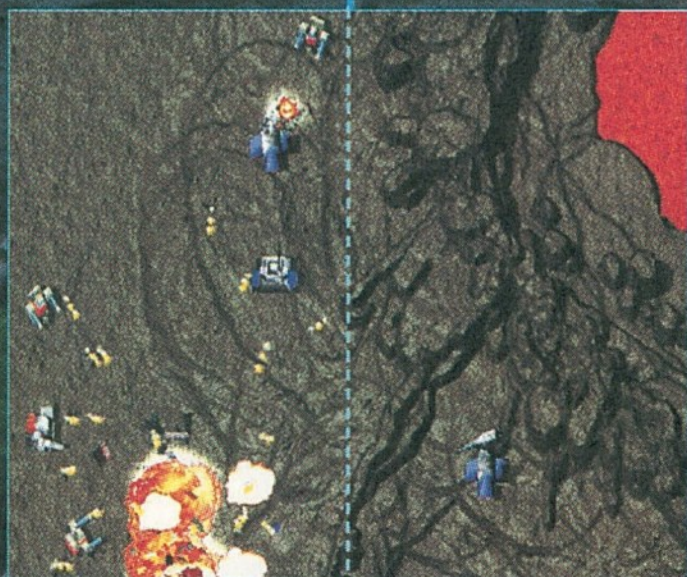
Ugyanúgy megtalálható itt is minden, mint a Dark Reignben, sőt még több is. Ha lenyomva tartod a Shift gombot, akkor egymás után korlátlan mennyiségű parancsot adhatsz ki. Ezzel rendkívül okosan letudták az összes bonyolultabb

parancsot, például az őrzőparancsot is. Szokás szerint (amit valószínűleg csak a Starcraft háromfajúsága fog majd megszegni) két oldalon harcolhatunk, és oldalanként több mint huszont küldetés – a custom scenariokról nem is beszélve – vár megoldásra, tehát bőven lesz mivel eltölteni az időt az elkövetkező hetekben.

A játék grafikája annyira gyönyörű, hogy az animációk szinte olyanok tűnnek, mintha valaki a játék közben a harctérről videokamerával megörökítette volna az eseményeket. A stuff fő erénye, hogy figyeltek minden jelentéktelennek tűnő apróságra, és ez az, ami a többitől hiányzott.

Egy példa: a lövések hátrálókká a tankokat, s a széliránytól függ, hogy melyik irányba száll a füstpamacs. Nagyon ötletes az összes vízi egység is, az anyahajó pedig egyszerűen csak rulez. Egyszerűen szuper, ahogy a tengeralattjárók torpedózzák az óriási rombolókat, vagy több kis csatahajó leküld a tenger fenekére egy első osztályú rombolót (ahonnan szintén ki lehet termelni a roncsot). Olyan részletesen kidolgozottak ezek

a monsterek, hogy valóságos már csak bedigitalizálva lehetne... Próbáld ki, milyen jól néz ki, mikor a romboló felett elhúz egy vadászrepülő kötelék, és a rakétáik robbannak a hajó fedélzetén. Egy szó, mint száz, a grafika gyönyörű, a zene és a hangok fenségesek, a realiztikusság minden eddigit felülmúl. Hódoljatok a két CD-s új királynak...



TOTAL ANNIHILATION  
GT INTERACTIVE

PC-X-TOPI

CPU/RAM: P100, 16 MB RAM  
SYSTEM: Win95  
X-TRA: N/A



## Ignition

ügyességi (leírás)

Akik a komoly autó-szimulátorokat kedvelik, akár már most abba hagyhatják e cikk olvasását, mert ez a program nem nekik készült. Akik viszont Pelace-hoz hasonlóan szeretik az egyszerű, „ökörködős” autóversenyeket, akár egyik kedvenc játékkukra lelhetnek a Virgin új programjában.

A program lényege, hogy különböző tulajdonságú autókkal legyünk a legjobbak a különböző pályákon. Ez így nem sokat mond, mert az autós programok kb. 99,9%-ának ez a lényege. De nem is ez a fon-

autókat is választhatunk – elvileg. Mert igaz, hogy mikor megnyertem a legegyszerűbb szinten a bajnokságot, akkor egy új pályát kaptam, autót viszont nem. Pedig a gépkönyv azt állította, hogy választható lesz egy új kocsi is.

Autók között válogathatunk iskolabusztól

kezdve a nyerges-vontatón keresztül a bogárhátúig bezárólag mindenféle ketyerét. Négy fontos tulajdonsággal rendelkezik mindegyik: kanyarodás, gyorsulás, végsebesség és a turbó feltöltésének sebessége. Ez utóbbi rövid időre megdobja a kocsinakat, de csak akkor érdemes használni, ha szabad előttünk a pálya, és elég egyenes is,

mert ha nekiütődünk valaminek, akkor elveszett az egész. Minden kocsi más-más beállítással rendelkezik, éppen ezért más vezetési stílust igényel. De lehet versenyt nyerni akár az iskolabuszszal is!

A pályák grafikája nagyon szép, sőt, ha benyomjuk a perspektivikusan korrigált poligonokat, akkor még szebbek lesznek, főleg azokon a helyeken, ahol szaka-

kadék szélén megyünk, ott nagyon jól látszik a mélység. A készítőik egyelőre azonban még nem ajánlják használatát, mert állítólag hibás – meg kell várni a 3DFx patch-et. Az autók viselkedése a különböző típusú terepeken viszont szerintem nincs olyan jól megoldva, mint a Speedster-ben volt. Például nem sok különbséget érezni, ha jeges vagy aszfaltos terepen megyek, pedig a valós életben van némi eltérés.



A másik, ami viszont nagyon tetszett, hogy 640x480-ban tökéletesen játszható sebességgel futott a program (P133, 32 MB RAM), nem úgy, mint az előbb felelgetett vetélytársa, amely ebben a felbontásban már inkább vasárnapi kocsi-kázás volt, nem autóverseny (800x600-ban viszont már akadozott a kép rendesen). A játszhatóság szerintem nagyon jó, az irányítás könnyen megszokható. És ami nem lényegtelen, lehet osztott-képernyős módban ketten is játszani egy gépen.

Sajnos vannak a programnak további árnyoldalai is. Egyszerűen tele van hibákkal. Szerintem nem fordítottak elég időt a tesztelésre, hanem valamiért nagyon siettek a kiadással. Egy óra játék után nálam mindig összekeveredett valami a programban, ugrálni kezdett a kép, vagy ha egyszer felrobbantam, akkor kapcsolhattam ki az egészet, mert ahogy visszarakott a pályára, már robbantam is fel újból stb. Ekkor újra fel kellett installálni az egész programot, és kezdettem előről a bajnokságokat. Pedig ez már véglegesen kiadott, dobozos verzió volt! A Speedster-ben kevesebb hiba akadt, pedig az még csak béta volt, mikor teszteltem. Mindezen bosszantó dolgok ellenére nekem nagyon tetszett a program. Maga a játék szép és jól játszható, remekül el lehet vele szórakozni hosszabb-rövidebb ideig, amíg meg nem unja az ember az örökös installálgatást – remélhetőleg hamar meglesz javítópatch.



tos, hanem a megvalósítás. Stílusában szerintem a Psygnosis-os Speedsterre hasonlít, amiről néhány számmal ezelőtt már volt szó. Eleinte csak öt pályán próbálkozhatunk, de később, ha megnyerünk egy-két bajnokságot, akkor új pályákat és



IGNITION  
VIRGIN INTERACTIVE

4

CPU/RAM: P100, 8 MB RAM  
SYSTEM: Win95, DOS  
X-TRA: 3DFx TÁMOGATÁS

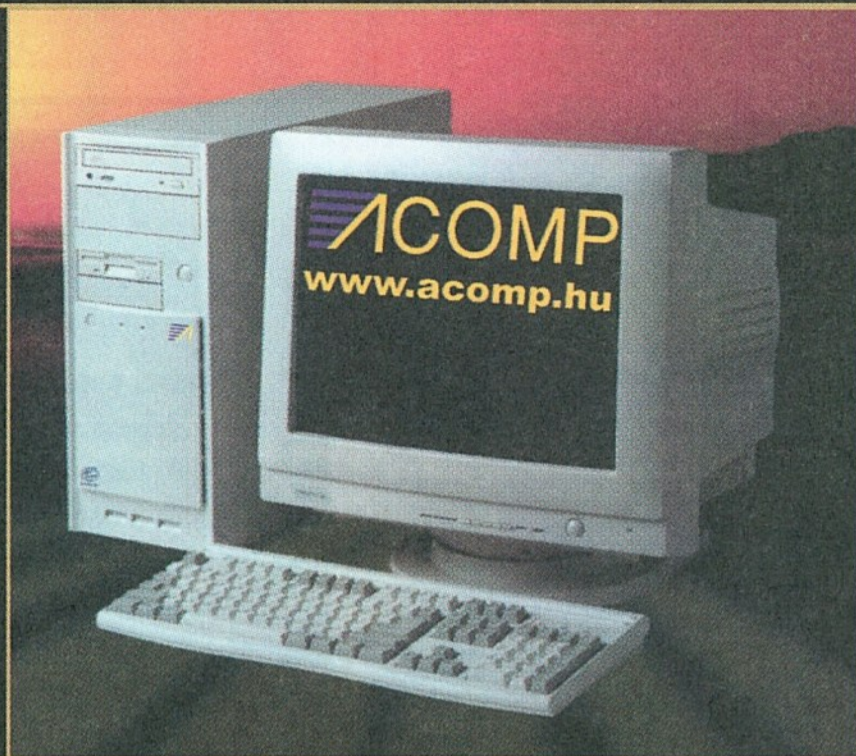


# ACOMP

- Pentium VPro alaplap, MMX support
- Intel Pentium MMX 166 MHz processzor
- 32MB RAM
- 1.44MB – 3.5" floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 12x sebességű AT-BUS-os CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster Pro kompatibilis 16bit hangkártya + 2db hangfal tápegységgel
- SVGA PCI, 2MB RAM videokártya
- Monitorony ház
- 102 gombos normál vagy 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- Microsoft Mouse kompatibilis egér
- Software vásárlása esetén a program telepítése ingyenes
- 12 + 24 hónapos garancia
- 1 év PC GURU újság előfizetést kap ajándékba

A konfigurációkat egyedi igény szerint módosíthatjuk!

Nettó ár: 129.992 Ft



## ■ Pentium 75-250MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 TX chipset, Award bios, IDE, MMX, GigaByte.....

**24.992**

■ Pentium 75-233MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, Intel Triton 2 TX chipset, Award bios, IDE, ATX, Asus.....34.992

■ Pentium 75-250MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 3ISA, TXPro chipset, Award bios, IDE, MMX .....14.992

■ Pentium 75-200MHz, 512Kb Burst cache, 4PCI, 4ISA, Intel Triton 2 HX chipset, Award, IDE, MMX, GigaByte .....21.992

- SONY SRS-PC21 4W hangfal .....5.992
- SONY SRS-PC41 5W hangfal+táp.....11.992
- SONY SRS-PC51 10W hangfal+táp.....14.992
- SONY SRS-PC71 30W hangfal+táp.....21.992
- SONY MDR-007PC fejhallgató.....1.992
- SONY MDR-009VPC hangerőszt. fejhall. ....2.992
- SONY DR-50PCAMP mikr.+hange. fejh.....6.992
- Sound Blaster Vibra Radio 16 OEM.....8.992
- Sound Blaster 32 OEM .....14.992
- Sound Blaster 64 .....18.992
- Gravis Ultrasound P&P (0kBRAM,1MBROM) .9.992



## ■ 15" SONY 100SX (1024x768, 0.25, LR, NI, Trinitron) **64.992**

■ 14" MultiSync (1024\*768, 0.28, LR, NI, Digital) .....32.992

■ 15" Daewoo (1280\*1024, 0.28, LR, NI, 3év gar) .....54.992

■ 17" Apple 1705 (1280\*1024, 0.26, LR, NI).....97.992

■ 17" Sony 200SX (1280\*1024, 0.25, LR, NI, Trinitron ) .....135.992

- Cyrix 6x86 PR200+ .....13.992
- Cyrix 6x86 PR166 MMX.....19.992
- Cyrix 6x86 PR200 MMX.....29.992
- AMD K6 166MHz MMX.....28.992
- AMD K6 200MHz MMX.....39.992
- AMD K6 233MHz MMX.....63.992
- Intel Pentium 133MHz .....18.992
- Intel Pentium 150MHz .....19.992
- Intel Pentium 166MHz .....24.992
- Intel Pentium 200MHz .....32.992
- Intel Pentium 166MHz MMX.....28.992
- Intel Pentium 200MHz MMX.....42.992
- Intel Pentium 233MHz MMX.....69.992



■ Minolta PagePro 6L (600dpi, 6lap/p) ..... 64.992

■ HP DeskJet 670 (A4, színes) ..... 47.992

■ HP DeskJet 690C plusz (A4, színes)..... 59.992

■ EPSON Stylus 300 color (720 dpi, szín.)..... 29.992

■ EPSON Stylus 400 color (720 dpi, színes) ..... 44.992

■ 3Dfx Voodoo chip-szettes kártya, 4MB EDO..... 28.992



■ Diamond Monster 3Dfx OEM, 4MB EDO... 35.992

■ Diamond Monster 3Dfx+8 CD játék, 4MB EDO ..... 39.992

■ Hercules Dynamite 128, 4MB MDR RAM .. 22.992

■ miroVideo DC30+Adobe Premier sw. .... 129.992

### MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ 1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK

ACOMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101

ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790

PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092

ACOMP online: <http://www.acomp.hu>

FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-19 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!



1935. A Föld bűnözői egy zseniális vezér, a keresztapa Spats' Falconetti vasmarkában rettegett szervezetbe tömörültek. Céljuk, a világunk feletti hatalom megszerzése már csak egyetlen lépésre volt tőlük. Egy... csak egy ember van, aki ezen az utolsó lépésen elgáncsolhatja a gengsztereket, s keresztül húzhatja számításait: a titkosszolgálat híres ügynöke, Armstrong. **Jon** kedvcsinálója következik.

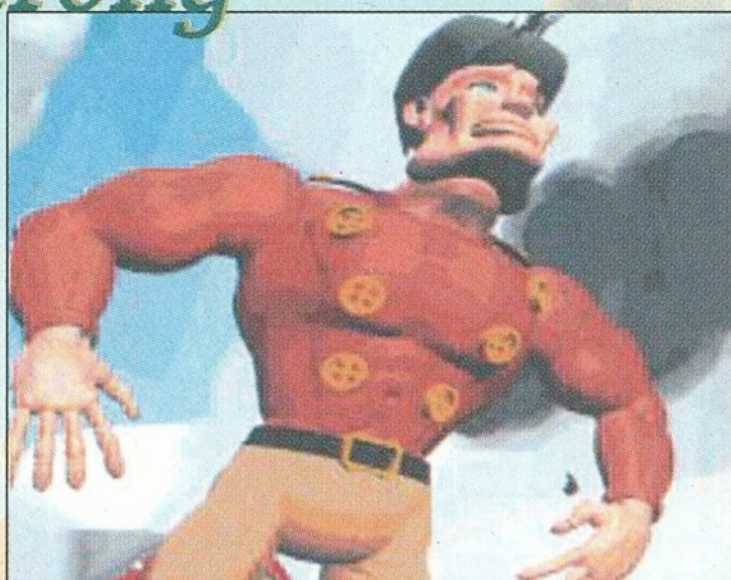
A helyzet adott. Végy egy hőst, aki nemcsak komikusan néz ki, de sugárzik belőle a legyőzhetetlenség is. Helyezd el őt egy rakás pálya valamelyikén, szórd meg az egészet több száz ellenféllel, majd táld. A mászkálós játékok nagy része e recept alapján készül, s érdekes mó-

dik, tehát nem csupán jobbra-balra rohangálhatunk, hanem a képernyő elejére, s végére is, így meglehetősen kiszélesedett a bejárható helyszínek repertoárja, s nagyobb valóság-hűséget sugall. Túl sok időm nem volt az összes pálya végigjátszására, de azt állíthatom, hogy több van 10-nél, ugyanis érzésem szerint messze vagyok még a bűnözők csodafegyverétől, a majd háromméteres robottól...

Az ellenfelekről csak annyit, hogy sokan vannak, mégis kevesen, tehát számszerűleg állati sok zúdul ránk egyszerre, viszont eddig összesen hatfélével találkoztam. A játék meg van szórva a „küldetések” nevezetű fűszerrel, pályánként kettőt kell teljesítenünk. Természetesen elég az elsődleges célnak megfelelni, de ekkor elágazik a cselekmény, s letérve a főgonoszhoz vezető egyenes útról, más küldetéseket kapunk, melyek sikeres teljesítése után kapcsolódhatunk vissza a fővonalhoz.

A játéktér rendszerint hemzseg a felvehető dolgok tömkelegétől, ezek közül elsőnek a szívecskével jelzettre hívnam fel a figyelmet, ez állítja vissza elvesztett energiánk nagy részét. Találhatunk még tűzerő növelő bónuszokat, löszereket, valamint aknákat és bombákat is, melyeket az adott küldetés során használhatunk fel, például kunyhókat, vagy nehéztüzérségű lövegeket repíthetünk a levegőbe. A légtartályok, s a vízi bombák a víz alatti küldetések végrehajtását segítik elő. A vízről csak annyit, hogy nagyon könnyű a mólónál

tünk még tűzerő növelő bónuszokat, löszereket, valamint aknákat és bombákat is, melyeket az adott küldetés során használhatunk fel, például kunyhókat, vagy nehéztüzérségű lövegeket repíthetünk a levegőbe. A légtartályok, s a vízi bombák a víz alatti küldetések végrehajtását segítik elő. A vízről csak annyit, hogy nagyon könnyű a mólónál



don szinte mindig beválik. Az Agent Armstrong ennél azért valamivel több, hisz a '97-es elvárásoknak megfelelően nem két dimenzióban játszó-



AGENT ARMSTRONG  
VIRGIN INTERACTIVE

5

CPU/RAM: P100, 16 MB RAM  
SYSTEM: Win95, DIRECTX 5  
X-TRA: N/A

játszódo küldetéseknél beleesni, ez minimális energiavesztéssel jár. Külön érdemes megfigyelni a vizes fegyver azon tulajdonságát, hogy nem bír sorozatokat löni, hanem míg ki nem szárad, kis pukkanásokkal üzemel.

A küldetések nagy része az adott ellenfélszám likvidálása, de lehet még túszzabadítás, vagy egy objektum felrobbantása. Az irányítás egyszerű, de a főhadiszálláson a Training Room-ban gyakorolhatsz vissza nem lövő ellenfelek ellen. A grafika csodálatos, 320x240-ben, vagy 640x480-ban jeleníthető meg 16 bites színmélységben. Az egész játékot áthatja egy bizonyos hangulat, melyet az aláfestő zene még izgalmasabbá tesz – valóban ajánlom mindenkinek, aki szeretne néhány izgalmas percet eltölteni a gépe mellett.

Hercules új

Stringray 128  
8 MB memóriával

5 év garancia

- 8 MB RAM
- Továbbfejlesztett videoprocesszor
- Közvetlen video kimenet
- 3DFx chip

OK  
SVED

Az OEM Disztribútor

1143 Budapest, Hungária krt. 67.  
Tel: +36 1 222-0133 Fax: +36 1 222-0134  
E-mail: msoem@sved.hu • http://www.sved.hu



Leírás

Először nem értettük, miért hívja fel figyelmünket a cég minden sajtóanyagban, hogy csak 18 éven felülieknek ajánlják a programot, és mi is óvatosan kezeljük a játékot. Most már értjük: **Mr. Chaos háta mögött felsorakozott a szerkesztőség, és elakadt lélegzettel figyelte, amint kiirtja a fél világot.**

Nem tudom, miként vélekedjem a programról. Ha félreteszem minden józan, polgári prüdségemet, ha finoman fogalmazok, és gondosan ügyelek az illusztrációk válogatásánál, még akkor is erős kételyeim vannak, hogy jó helyen van-e a cikk. Mert a játék kifejezetten brutális, kegyetlenül véres, nyöszörgésekkel teli, s akinek nem való, az ne nézze, ne játssza! És talán azért durvább, mint mondjuk a Carmageddon, mert ha lelész valakit, nem pusztán eldől, mint egy liszteszák, hanem jajveszékel, könyörög az életéért, kúszik a földön, sikoltozik, levegőért kapkod, hörög, szóval nem igazán zöldkeresztes matiné!

Ha azonban mindezekről eltekintesz, s hagyod, hogy mellkasodból elemi erővel törjön fel „az állat”, röhögve végig tudod nézni és hallgatni, amint a fegyverropogás zajai mellett „nem kapok levegőt!”, „jaj, a lábam!”, „segítsen valaki!” kiáltások szelik a levegőt, akkor tuti buli.

A játék ugyanis rém egyszerű, a kezdeti lövöldözős kategóriához nyúl vissza: barátunk megy, amerre lát, és lő mindenki-re, akit csak meglát – éppen ezért viszonylag hamar megunható. Érdekessége – a durvaságon túl – talán csak abban rejlik, hogy igényesen megrajoltak, látványosak a pályák – ezek egyébként amolyan izometrikus 3D-ben pompáznak, de néhány pálya teljesen felülnézeti. Ebben a környezetben, fényeffektekkal dúsítva mászkálsz Postal Dude-dal, sokszor csak csípőből, néha megfontoltan, gondosan becserkészve, de minden-



képpen gátlástalanul irtod a rád támadókat. 16 pályán kell végigverekedned magad, ezek kisebbek s nagyobbak, akad, amely 14 képernyőnyi méretű. Láthatod, hány „lakosa” van az aktuális helyszínek, illetve hányat kell még kilőned – általában 80-90 százalékos arányt kell elérned ahhoz, hogy F1-gyel továbbléphess a következő pályára. Az ártatlan járókelők nem sok vizet zavarhatnak, hacsak annyit nem, hogy állandóan láb alatt vannak, de ha megfelelően kegyetlen vagy, szedd le őket is. A pályákon elszórva bukkanhatsz elsősegély csomagra

(egyébként minden pályát „kipihenten”, 100-as egészséggel kezdesz), fegyverekre és lőszerre. Természetesen a jobb fegyvereket nehéz megszerezni, illetve a lőszer is hamar elfogy.

Machine Gun: az alapfegyver, kifogyhatatlan lőszerrel és egész nagy hatótávolsággal. Hátránya, hogy meglehetősen pontatlan, de ez sokszor előny is, főleg messziről megsorozva a még nem látható részeket: ha jajgatás a válasz, nyert ügyed van.

Shotgun: sörétes duplacsövű, ezáltal csak kisebb távolságokra ajánlott, ráadásul lassan tölt újra. Csak akkor ajánlom, ha már megbárátkoztál a célzással.



Spray Cannon: golyószóró, csak később vehető fel – nagyon baba, oly izmosan szórja a lövedékeket, hogy elég néhányszor körbefordulni, s megtisztítottad a világot!

Grenades: kis hatótávolságú gránát, ha pontosan célzol vele, akkor jó szolgá; de vigyázz, mert ha rosszul hajítod, visszagurulhat!

Missilies: kétféle rakétavető-töltettel működik, az egyik csak a célzott irányba tart, a másik hőkövető – ebből érdemes egy-egy kritikus helyre tartálékolni, mert csak elengeded, aztán...

Molotovs: barátságos kis benzines palack, kanóccal a végén – avatott körökben Molotov koktélnak hívják –, le sem írom, milyen hatással van az ellenfelekre.

Napalm: az előzőnél is hatékonyabb, ráadásul vállról indítható a töltet.

Flamer: lángszóró – nagyon baba!

Mines: ha nem választasz fegyvert, aknát telepítesz; ebbe a járókelők éppúgy belerobbannak, mint te.

A játék első, második, talán még harmadik indításra is izgalmas volt, aztán kezdett lankadni az érdeklődésem. Jó-jó, látványos, de a játékmenet szinte végig ugyanaz, talán annyi különbséggel, hogy a későbbi pályákon inkább a megfontolt előrehaladás, mintsem a körbe-körbe-



rohangálás az okos teendő. Sokszor érdemes egyetlen olajos hordót feldur-rantani, és a körülötte állók elhullanak, mint a legyek. De ha már ennyire ügyeltek a grafikára, jobban is megoldhatták volna a tűz terjedését (miért nem gyulladnak meg a fák, bokrok?), hiába az „átlátszódo ház”-technológia, sokszor elveszel a tárgyak között, és kifejezetten zavaró, hogy mikor bekapsz egy rakétát, mire feléledsz s mozogni tudsz, már jön is az arcodba a másik. Buták az ellenfelek is, hosszú másodpercek után sem vesznek észre, pedig már a fél tárat beléjük eresztettem – arról nem is beszélve, amikor egy rosszul sikerült dobás után felgyújtja magát.

Mindent mérlegelve nem rossz játék, csak kissé egyhangú. Hálózatban tényleg jó móka, és persze azt se felejtsük el, hogy egyjátékos módban ötféle öt plusz játékfajta is lehetőséged van: The Gauntlet (két perc alatt mennyit tudsz megölni), Timed (x idő alatt kell végigjátszanod a kiválasztott pályát), Goal (minél gyorsabban menj végig a pályán), Flag (capture the flag, azaz lopd el a zászlót) és Checkpoint (maradj élve és gyűjts minél több zászlót).

POSTAL  
TAKE 2 INTERACTIVE

4

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM  
SYSTEM: Win95 és NT4.0  
X-TRA: N/A





## Resident Evil

3D akció (végigjátszás)

A Virgin és a Capcom új játéka, a Resident Evil bizonyára nagy keresletre számíthat, habár a minimális hardverkövetelményben a 3Dfx-es kártya is szerepel, ennek ellenére megéri a befektetést. **Jon** nem éppen szívbajos, de többször előfordult, hogy majdnem kiugrott a haja alól, annyira megijesztette egy-egy jelenet. Hát persze, mit is várhatott volna az utóbbi évek legizgalmasabb, s legkeményebb horror-kalandjátékától?

**P**hantasmagoria... Alone in the Dark... sehol sincsenek a Resident Evil hangulatához képest, bár technikailag ez utóbbi kettő szerelemgyermekének tűnik. Az irányítás rendkívül egyszerű, a grafika fenomenális, a zene igen hátborzongató, a történet nagyon jól eltalált. Mielőtt belevágnék a végigjátszásba (még mindig 120 a pulzusom, pedig 20 perce fejeztem be a játékot), hadd említsem meg a már említett hardverkövetelményt: P90, de minél nagyobb annál jobb, 16 mega ram, de minél több, annál jobb, Diamond, 3D Blaster, vagy bármilyen ismert 3Dfx-es kártya (a Virge nem számít annak...), valamint egy szívritmus-szabályzó...

Az alábbi leírást követve nem állítom, hogy minden érthető lesz, sőt, azt sem, hogy az összes helyszínt bejáród, ugyanis eleve két szereplő közül vá-

laszthatsz, valamint, a későbbi cselekedeteid-től függően három, vagy négy befejezési lehetőség áll rendelkezésedre. Én a női karaktert Jill Valentine-t választottam, az ő „élményeit” osztom meg veletek (előtte Chris-sel, a férfi karakterrel elakadtam, de ha a történetben elágazáshoz érek, igyekszem mindkét alternatívát megemlíteni). Nem írom le, hogy löszert hol lehet találni, többnyire eldugott helyeken, például a falak mentén az árnyékban. Itt-ott egy-két zöld, kék, vagy piros növényt találhatsz. A kék a mérgezés ellen, a pi-

ros és zöld keveréke (combine) energiád feltöltésére szolgál. Az írógépszalaggal mentheted el a játékot ott, ahol írógépre lelsz. A játékidő a CD-n található leírás alapján körülbelül három óra... több, jobb, mint az erdő szelleme...



### Bagoly - kikerdező 4.0

Kiválóan alkalmazható nyelvtanuláshoz!

Akarsz ingyenesen örökös Bagoly klubtag lenni?  
Akarsz 7000 Ft-os vásárlási kedvezményt és ingyenes klubtagságot a BASE-ben? (17. oldal)  
Akarsz résztvenni olyan sorsoláson, ahol 3DFX kártyát nyerhetsz?

Nem kell mást tenned,  
- indítsd el a lemez mellékletéről a Bagoly telepítő programját (telepit.bat)  
- géped be a nevedet és nyomd meg a telepít gombot és az ott megjelenő kódot ird e szelvény aljára  
- ezután vágd ki és borítékban küld el a lenti címre  
- aztán várd a postást aki viszi majd neked a kódot a Bagoly-hoz, mellyel a sok játék mellett gyorsabban fogsz tudni tanulni!  
Hogy mindezt megkapd, mindössze 900 Ft+ 190 Ft postaköltséget kell fizetned.  
Egyéb információ-lelőhely: <http://www.datanet.hu/zsveto> vagy [zsveto@mail.datanet.hu](mailto:zsveto@mail.datanet.hu)

Ide ird a telepítő program által készített kódot:

A sorsoláson akkor vehetsz részt, ha 1997. dec. 5-ig eljut hozzánk ez a kupon, valamint már kifizetted a kódot. Erre a címre küld: Vető Zsolt, 1276. Budapest, Pf.: 210.



## Video CD-lemezek

- Indul a bakterház
- A nagy hohoho horgász
- Hamis a baba
- Decameron
- Gálvölgyi show
- Charlie
- Ludas Matyi
- Vuk
- A tanú
- Megint tanú
- Pogány madonna
- István a király
- Macskafogó
- Te rongyos élet
- A tizedes meg a többiek
- Csak semmi pánik

1114 Budapest, Bartók Béla út 51.  
Tel.: 371-0048, 371-0051, 371-0063  
Fax: 185-7138  
E-mail: [comser@datanet.hu](mailto:comser@datanet.hu)







**KAHLEE,  
a zsoldos**

**SORO,  
a királynő**

**Egy lázadó harca a  
Birodalom ellen**



**PAX CORPUS**



stratégia (leírás)

*Mostanában nem árasztanak el bennünket civilizáció-építő programokkal, épp ezért Pelace nagy lelkesedéssel fogadta az Imperialism érkezését. Bár a programban nem egy egész civilizáció építését kell magunkra vállalnunk, mégis ebbe a kategóriába tartozik. A cél, hogy a létező hét nagyhatalom közül a miénk legyen a világ vezető országa.*

A játék az 1800-as évek elején kezdődik, s 100 évünk van arra, hogy céljainkat valóra váltsuk. Birodalmunk épp az ipari forradalom legelején tart, vagyis nekünk kell megteremtünk az ország iparát, közlekedési hálózatát, modern hadseregét és közben ügyelni kell még a diplomáciára is. Mindez nem tűnik túl egyszerűnek, megvalósítani pedig még nehezebb. Az Imperialism körökre osztott játék, ahol egy kör három hónapnak felel meg. Minden kör elején egy újságot láthatunk, ami az elmúlt három hónap fontosabb eseményeit foglalja össze. Ezt érdemes mindig átböngészni, de minket általában csak a vastag betűs cikkek érdekelnek. Ezt követően kiadhatjuk a parancsainkat, de azok végrehajtására csak a kör végén kerül sor, ennek következtében mindent visszavonhatunk, amíg le nem nyomtuk az End Turn gombot.

Két fajta „ország” létezik: nagyhatalom és kisebb ország. Az előbbieket a játék irányítói (ilyenek vagyunk mi is), a kisebbek csak arra szolgálnak, hogy legyen kit meghódítani és kivel kereskedni. A hódítás két módon történhet: katonailag provinciáról provinciára, vagy diplomáciailag, vagyis addig javítani a viszonyt a két ország között, amíg az önként csatlakozik hozzánk – ekkor az ország ún. kolóniánk lesz. Ez utóbbit csak kis országokkal lehet megjátszani, a nagyokat kénytelen vagyunk katonailag megsemmisíteni, vagy a szavazáskor legyőzni (minden 10 évben van ilyen, ekkor a nagyhatalmak közül a két legerősebbet jelölik, és a többiek sza-

vaznak rájuk vagy tartózkodnak – aki eléri a kétharmados többséget, az megnyerte a játékot).

A játékban sokkal nagyobb szerepe van a többi játékosnak, mint más, hasonló programokban. Itt nem lehet begubózni, aztán a végén, mikor mi leszünk a legerősebbek, mindenkit meghódítunk. Már csak azért sem, mert a többiek nélkül nincs pénzünk, tudniillik itt nincs adó. Pénzt szerezni három módon lehet: eladunk egy terméket, területeket veszünk kis országokban, és ha ott fejlesztjük a termelést és az eladásra kerül, kapunk részesedést, vagy a harmadik lehetőség, hogy van arany- vagy drágakőbányánk (ezek elég ritkák).

A játék nagy részét a térkép felett görnyedve töltjük majd el. Mivel túl vagyunk már a nagy földrajzi felfedezések korán, az egész világot láthatjuk. Az országokat vastag vonal választja el egymástól, a provinciákat vékony fehér. Ez utóbbi azért lényeges, mert egyszerre csak egy provinciát lehet meghódítani.

Mindegyikhez tartozik város, eleinte ezeknek semmi szerepük sincsen, csak annyi, hogy itt állomásozik a katonaság. Később, ha egy depót működtetünk benne vagy egy mezővel mellette, akkor fejlődik a város és félkész és kész termékeket kezd gyártani nekünk. A birodalom fővárosának viszont már a játék elején is van szerepe. Egyszerre depóként és kikötőként is működik, tehát a környező mezőkről begyűjti az alapanyagokat. Apropos depó. Ahhoz, hogy a különböző térképmezőkről begyűjthessük a különböző alapanyagokat, kénytelenek leszünk depókat építeni, ezeket vasúttal összekötni a fővárossal vagy egy kikötővel, ahol szintén van depó (kikötőket tengerpartra vagy olyan folyóra kell telepíteni, melynek teljes hossza a mi fennhatóságunk alatt áll).

A képernyő jobb felső sarkában négy gombot találunk. Az elsővel lehet állítani a nagyítás szintjét, de ezt én soha nem használtam. A máso-

dikkal lehet megvásárolni a technológia újításokat (erről még lesz szó), a harmadik a különböző mentési és beállítási funkciókat szolgálja, míg a negyedik a Help. Alatta a minitérkép, még lejjebb újabb négy gomb, amikről szintén később lesz szó. Ez alatt az aktuális egység kezelőgombjai és adatai találhatóak, míg végül legalul az End Turn gomb.

Nézzük a résztvevőket. A civilek az egységeink egyik típusa. Az a feladatuk, hogy lehetővé tegyék területeink ásványi és egyéb kincseinek hasznosítását, és/vagy fejlesszék a termelést. Összesen nyolc fajtájuk létezik:

Prospector: arra szolgál, hogy a hegyekben vagy később a sivatagokban, tundrákon és mocsarakban felkutassa az ásványkincseket, amiket aztán hasznosítani lehet;

Engineer: az egyetlen civil, akinek több feladata van – vasutat, depókat, kikötőket és erődöket épít;



Miner: a Prospector által a hegyekben talált ásványkincsek helyén bányát nyit, és majd a technológia fejlődésével fejleszti azokat;

Farmer: gyümölcsösök, ültetvények és a farmok továbbfejlesztője;

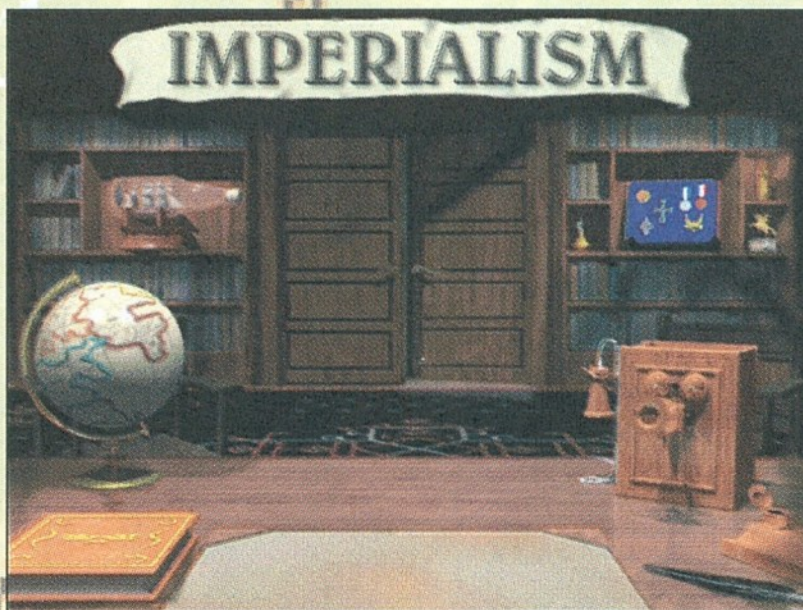
Rancher: a rancsokon élőállatokat, a termékeny hegyoldalakon juhokat tenyészt és ezeket a területeket fejleszti;

Forester: a fakitermelést növeli meg egyes erdőkben (hardwood forest);

Driller: ugyanaz, mint a Miner, csak az olajjal foglalkozik a sík terepeken;

Developer: ez egy különleges civil egység. Ha jól működik a diplomáciánk, akkor egy idő után kapunk egyet. Ezzel az

egységgel területeket vehetünk más, kis országok területén, és ott a többi civil egységünkkel fejleszthetjük a termelést. Ezután a kis ország felkínálja a terméket a világpiacon, ekkor elővásárlási jogunk van, ha viszont nekünk nem kell és eladja másnak, akkor részesedést kapunk az árból (a részesedés a kapcsolat javulásával egyenes arányban nő). Akkor kapunk ilyen egységet, ha egy kis ország területén alapítunk egy kereskedelmi kirendeltséget, majd egy követséget, és sokat kereskedünk vele. Az összes civil egységnek van egy közös jellemzője: nem tudják megvé-







deni magukat. Vagyis ha egy olyan provinciában vannak, amit elfoglal az ellenség, akkor rögtön meghalnak. Kezdetben nem tudjuk az összes civilfajta kiképezni, majd a találmányok hatására egyre többet lehet.



A szállítás a birodalom egyik sarokköve. Hiába van csomó ásványunk, kitermelőbázisunk, ha az árukat nem tudjuk eljuttatni a fővárosba, semmit sem érünk velük. A szállítás képernyőjét a mini-térkép alatti első gombbal tudjuk elérni. A jobb alsó sarokban láthatjuk az összes szállítási kapacitásunkat, a többi csík a már valamelyik depóban vagy kikötőben várakozó anyagokra vonatkozik. Minden ilyen csík alatt van egy vonal, amely vagy piros, vagy zöld, attól függően, hogy a szállított mennyiség kielégíti-e az iparban jelenleg beállított termelés igényeit vagy sem. Az élelmiszereknél ez mást jelent, tudniillik munkásaink fele búzát, negyede gyümölcsöt, fennmaradó része élőállatot vagy halat eszik szívesen. Amíg ezt kapja, rendesen dolgozik, ha ilyen típusú kaja nincs, akkor megbetegszik, és abban a körben nem dolgozik. Ha másik típusú sincsen, akkor éhen hal. Ezt ki lehet védeni a konzervkaja raktározásával, amely bármelyik típusként behelyettesíthető. Ezért az első három szállítási tételnél ez a zöld/piros csík azt jelenti, hogy az embereinknek van-e elég megfelelő kaja. A szállítási kapacitásunk egy idő után meglehetősen kevésnek fog bizonyulni, ezért kénytelenek leszünk gyártani az ipari képernyőn. Ha egy hadsereggel nem szomszédos provinciába akarunk utazni, akkor csomó szállítójárműre lesz szükség: minden egyes Armament pont (ahány fegyverbe a gyártás kerül) mozgathatásához 5 szállítókapacitás kell. Ez teljesen független az áruszállítástól, tehát ezért nem kell felszabadítanunk vasúti kocsikat, ez a szállító vállalat extra szolgáltatása.

A második gomb az ipar képernyőjére visz minket. Középen láthatjuk az épületeket, vagy azok helyét, ha még nem építettük meg azokat. Ugyanitt van a fő épületünk, ahol a munkásokat toborozhatjuk, az egyetem, ahol a civileket képezhetjük, az iskola, ahol a munkásokat fejleszthetjük és az akadémia, a katonai egységek „gyára”. A dolgozóknak három fajtája létezik: képzetlen, gyakorlott és szakember munkás. Az első egy munkásról jelent, a második kettőt, a harmadik pedig négyet. A gyengébb katonai egységeket képzetlen munkásból toborozhatjuk, de a legtöbbhez gyakorlott

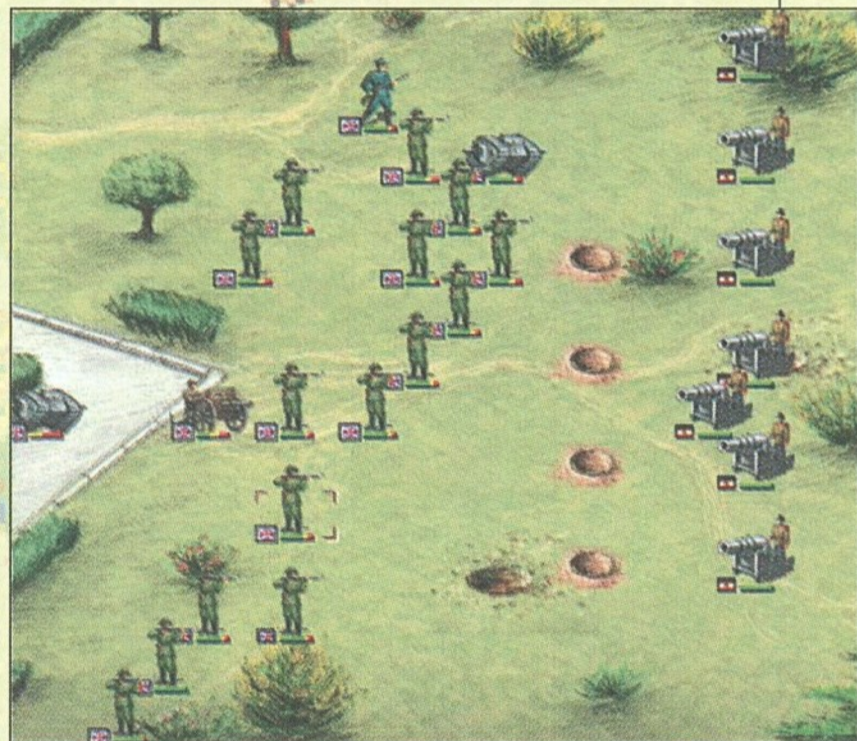
kell. A harci mérnökökhöz (ld. később) és a civilek képzéséhez azonban már ez sem elég, oda szakember szükséges. Minden egyes gyárba egyértelműen munkaerő és alapanyag kell. Később, ha beindul az olajtermelés, akkor az erőmű sok emberünk munkáját kiválthatja. Egy idő után a gyárak kapacitása kicsinek bizonyul, ekkor az egyes üzem ablakának jobb felső sarkában lévő ikonra klikkelve némi fa és acél ellenében növelhetjük a kapacitást. Ugyanebben az ablakban kell minden egyes üzemre beállítani, hogy mennyit termeljen. Ezt a gép a legtöbb esetben megjegyzi, és minden körben annyit termel. Ha nincs elég alapanyag vagy munkaerő, akkor időlegesen csökken a termelés – ha nem nyitjuk ki újra az ablakot, a gép mindig a beállított értékre törekszik. Ha kinyitjuk, akkor ez törlődik és az aktuálisan látott mennyiség lesz az új érték (ami esetleg a hiány miatt kevesebb, mint amit szeretnénk).

A kereskedelem képernyőn lehet különböző alapanyagokat, termékeket eladni és venni. Egyszerre négy árucikket kérhetünk, és ha a kör végén valaki ajánl fel ilyet, akkor vehetünk tőle. Van egy megállapodás, hogy mindig a vevőnek kell elszállítania a kért árut, ezért figyelniük kell a kereskedelmi flottánk méretére. Ez ugyanúgy nem jelenik meg a térképen, mint a szállítási kapacitás. Minden egyes vásárolt egység egy kapacitást használ fel. Vigyázni kell, mert a felajánlások olyan sorrendben érkeznek, ahogy az áruk a könyvben vannak, tehát ha az első cikkből túl sokat veszünk, akkor az utolsóra nem marad hajónk, és nem tudunk venni, pedig lehet, hogy az fontosabb lenne iparunk számára. A képernyő keretén láthatjuk, hogy milyen cikkekre van szükségünk. Az árak az aktuális kereslet-kínálat függvényei. Ha az előző körben nagyobb volt a kereslet, mint a kínálat, akkor az árak felfelé mozdulnak el, és fordítva. Ha valakinek eladunk, vagy veszünk tőle, akkor javul vele a diplomáciai viszonyunk.

Elérkeztünk a program leglényegesebb pontjához, ezen áll vagy bukik a sikerünk – a diplomácia. A képernyőn a világtérkép látható, alul egy fehér mező, az oldalán öt gombbal. Ezek segítségével lehet eligazodni a diplomácia világában. A baloldalon a felső az információszerezés. Rá kell

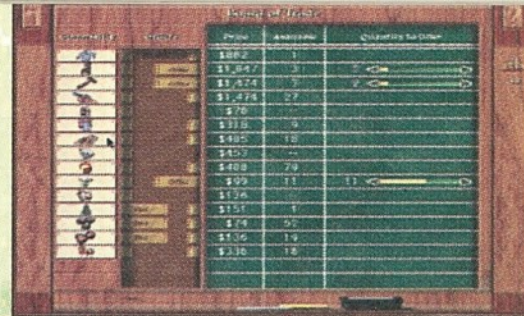


klikkelni egy országra és a középén lévő négy gomb nyomogatásával mindent megtudhatunk róla. A jobb oldalon lévő gombokkal lehet diplomáciai akciókat véghezvinni. A legfelső gomb a közvetlen akciók lebonyolítására szolgál, mint például háború üzenése, szövetség felajánlása stb. A legtöbb ilyen felajánlást a másik félnek is el kell fogadnia, hogy életbe léphessen. Ez alól kivétel a háború üzenése, ezt nem lehet visszautasítani. A békét a kis államok mindig elfogadják.



Kezdetben minden nagyobb államban van követségünk, ami magában foglalja a kereskedelmi kirendeltséget is. A kis államokban viszont építenünk kell először egy kereskedelmi konzulátust, később pedig egy követséget is, ha azt szeretnénk, hogy az ország a jövőben majd csatlakozzon hozzánk. Mivel ezek elég drágák (500 ill. 5000 dollár), csak ott érdemes ilyet létrehozni, ahol „komolyak a szándékaink”. Nem érdemes túl sok államra szétforgácsolni erőfeszítéseinket, mert könnyen előfordulhat, hogy egy államra nem tudunk elég pénzt fordítani, és ezért más elszípkázhatja az orunk elől. Ahol katonai céljaink vannak, oda szintén nem érdemes pénzt befektetni, úgyis kárba megy az





egész. A második gomb arra szolgál, hogy lefizethessük az államok vezetőit. A szimpla papír egyszerű pénzt takar, a lakatos körönkénti adományt. Ezen a képernyőn tudhatjuk meg a viszonyunkat is más államokkal a színskála alapján. A harmadik és egyben legutolsó gombbal lehet kereskedelmi kedvezményeket adni másoknak. Ugyanitt található a két bojkott-gomb is, egyikkel magunk függesztjük fel a kereskedelmet egy állammal, a másikkal kolóniáinkat utasítjuk ugyanerre. Ha nekünk ajánlanak fel szövetséget,



érdemes jól megfontolni, mielőtt elfogadjuk. Szövetségesünket meg is kell védeni, ha támadják, különben jócskán romlik a reputációnk. Azzal sem érdemes szövetséget kötni, akit épp a következő körben akartunk megtámadni. Ha a szövetségesünk támad meg valakit, akkor felajánlja a lehetőséget, hogy vele tarthatunk, de ennek elutasítása nem jár semmiféle következménnyel. Ha egy kis nemzet a segítségünket kéri, mert egy nagyobbik hadat üzent neki és mi megvédjük, akkor azonnal a kolóniánk lesz.

Összesen tíz fajta katonai egység létezik, mindegyik más-más előnnyel, hátránnyal és persze árral. Minden

egységünknek három fejlettségi szintje lehet, a két fordulópont valahol 1845 és 1880 környékén lesz, amikor jön egy sor olyan találmány, amivel az egységeinket lehet fejleszteni.

**Milita:** helyi polgárőrség, automatikusan keletkezik, viszont a hazai provinciájából nem mozgatható;

**Light Infantry:** könnyűgyalogság, tökéletes támadó egységek, mert minden más egységnél kevesebb veszteség éri őket, mert jól használják a fedezékeket, ezért őket érdemes az első vonalba küldeni támadásnál;

**Regular Infantry:** normális gyalogság, védekezésre nagyon jó, támadásra csak a későbbi időben – előnye, hogy meglehetősen olcsó a tűzerejéhez képest;

**Heavy Infantry:** nehézgyalogság, drága, de védekezésben az egyik legjobb egység – gyengébb egységek ellen támadásra is jó;

**Light Cavalry:** könnyűlovasság, az első két korban a könnyűgyalogsághoz hasonlóan arra jó, hogy magára vonja az ellenfél tűzét – a harmadik korban páncélozott egységként, már támadni is jól lehet vele;

**Heavy Cavalry:** nehézlovasság, a legerősebb közvetlen (nem tűzérségi) támadó egység – védekezésre viszont alkalmatlan, mert nem tudja beásni magát;

**Light Artillery:** könnyű tüzérség, a támadásoknál a leghasználhatóbb egység, tud lépés után is löni (fordítva viszont nem) – az ellenséget nem szabad közel engedni hozzá, mert gyenge;

**Heavy Artillery:** nehéz tüzérség, mind támadásban, mind védekezésben nagyon hasznos – vagy mozog (meglehetősen lassan), vagy lő;

**Combat Engineer:** harci mérnök, könnyen megközelítheti az ellenfelet kis kocázattal, mert alagutat ás magának – lassan halad, de ha odaér az ellenfél várához, akkor berobbantja a falakat (ugyanazt tüzérséggel is el lehet érni, csak jóval lassabban);

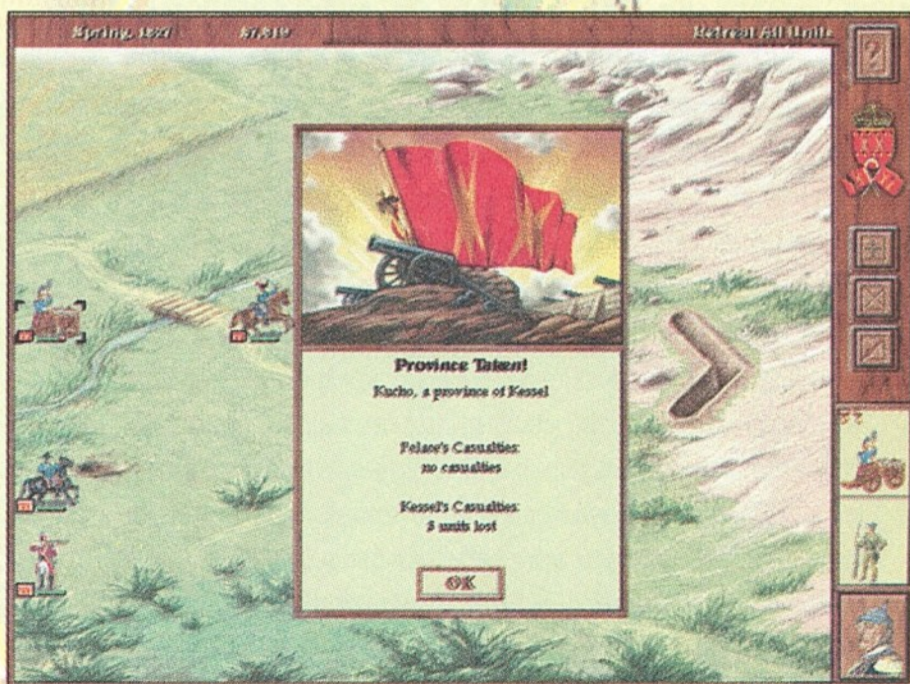
**General:** tábornok. Ezt az egységet nem lehet vásárolni, hanem ha elég erős lesz a hadseregünk, akkor csatlakozik hozzánk. Ha odaáll egy egységünk mellé, akkor vissza tudja állítani a morálját. Tudniillik, az egységeink életerejét egy zöld csík jelzi csata elején – ha belelőnek egyikükbe, egy részük meghal, a csíknak ezen része piros lesz. A másik sárga, ez jelzi a bepánikoltakat, s

nem fognak löni. A maradék zöld, vagyis ez lő legközelebb. A tábornok a bepánikolt részt tudja visszaalakítani zölddé.

Egységeink három győzelemben vagy öt vereségben való részvétel után kapnak egy tapasztalati szintet. Ezeket medálok jelképezik, és összesen négyet gyűjthetnek össze belőle. Egy négyesszintű egység kb. kétszer olyan erős, mint egy ugyanolyan típusú, de tapasztalatlan katona. Ellenséges szigeten úgy lehet partra kerülni, hogy a flottánkkal csinálunk egy partraszálló helyet, és azt tartjuk (nem szabad elmenni abból a zónából). Fontos még, hogy a katonai egységek, a civilekkel ellentétben már soha nem tudnak visszatérni az iparba.

A csaták lejátszását rá lehet bízni a gépre is, de ezt a legkevésbé sem ajánlom, két okból kifolyólag. Az első, hogy a gép meglehetősen bénán cselekszik, a legegyszerűbb csatát is képes elveszteni. A másik ok, hogy a csata szerintem egész jól sikerült, és már csak az élvezet kedvéért is érdemes lejátszani. Leginkább a Heroes of Might & Magic-hez tudnám hasonlítani a rendszert. Most nem akarom leírni az összes tényezőt, ami a sikerünket befolyásolja, érdemes elolvasni a hadügyminiszter tanácsát, abban elég sok minden benne van.

A technológiai újítások teljesen szokatlan módon lettek megoldva. Nem mi fejlesztjük ki őket, hanem egy bizonyos időben egyszerűen rendelkezésre állnak, és jó pénzért megvehetjük őket. Miután a beruházás megtörtént, a következő körtől élvezhetjük a hasznait. Mivel ezek a találmányok meglehetősen borsos áron kerülnek felkínálásra, ezért csak a leggazdagabb birodalmak tudják őket rögtön megvenni, és így lehet elhúzni a többiek elől.



A program első ránézésre nagyon bonyolult. Ezt az is mutatja, hogy manapság már ritka a száz oldalnál vastagabb kézikönyv. De minél többet játszottam vele, annál inkább tetszett a játék. Gyorsan rá lehet jönni a dolgok közötti kapcsolatokra. A grafika nem valami nagy eresztés, de egy ilyen programnál ez szinte teljesen lényegtelen. A zene viszont szerintem nagyon jól sikerült, még a mai napig nem untam meg, ami nálam eléggé ritka. Egyszóval szerintem ez a játék a maga kategóriájában szuper.

IMPERIALISM  
MINDSCAPE

5  
PC X TOP

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM  
SYSTEM: WIN95, DIRECTX 5  
X-TRA: N/A



Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy DynaBlaster nevű játék, még az 1992-es évben. Nos, ebben a bizonyos játékban egy kicsi fehér emberkével kellett rohangálni egy kövekből és falakból álló labirintusban, és bombákat lerakosgatva el kellett pusztítani a nagyon gonosz fekete emberke összes szörnyét, majd a megfelelő falat felrobbantva, és így a kijáratot megtalálva, átjutni a következő pályára. Telt, múlt az idő, hipp-hopp elszállt öt év, s egy Hudson nevű cég – feltételezhetően nem teljesen függetleníthető a hajdan volt Hudson Soft-tól – készített nekünk egy Atomic Bomberman-t. TRF prüszköl tőle.

Fanfárok állj! Ez a játék szörnyű! Egyrészt messze nem használja ki a manapság rendelkezésre álló lehetőségeket, sem a grafika, sem a hang terén – előbbihez mentőkörülmény az emberkének elhalálozásakor látható jópofa animációk, de kb. ez az egyetlen pozitívum, ami hirtelen eszembe jut. Megváltozott a játék lényege is: itt már nem fel-alá rohangálószörnyeket kell lenyomni, hanem hozzánk hasonló, csak más színű bomberman-eket. A változást valószínűleg a Pentium processzor iszonyatos számítási képességei indokolták (értsd: erre már lehetett írni mesterséges intelligenciát, valószínűleg ez tesz ki 40 MB-ot abból az 50-ből, amit a winchesteren elfoglal). Szóval, választhatunk, hogy a gép ellen játszunk, aki – a korábban kiadott kipróbálható demókkal ellentétben – sokkal gyorsabb nálunk, és 100%-osan játszik (sosem hibázik – biztosan nagy esélyünk van ellene), ráadásul meg tud állni két mező között félúton úgy, hogy egy pixelre megy el tőle a robbanás – na, ez az, amire én nem vagyok képes. Ez egyébként nem csak a bénaságomnak tudható be – a játék billen-

tyűzetkezelése több, mint gyanús! Többször előfordul, hogy a lerakott bomba mögé kerül a játékos, ami felettébb bosszantó, ha utána fal van. Szóval a gép túl jól játszik, ami adott esetben borzasztóan unalmassá teheti a játékot. Persze játszhatunk egymás ellen is, a vá-

laszték a szokásos: modem, helyi háló, internet. Mi itt a PC-X HQ-n a közepsőt próbáltuk ki, és véleményünk meglehetősen lesújtó. Az alap probléma az, hogy a menüvezérelt kezelőfelület röhejesen gyenge: másodpercek telnek el egy gomb lenyomása után úgy, hogy nem történik



semmi. Ilyenkor az ember hajlamos azt feltételezni, hogy a gép nem értette meg, mit akar, ezért megnyomja még egyszer a gombot, ami viszont odavezet, hogy az egymástól öt méterre levő két gép nem találja meg egymást a hálón. Tapasztalataink szerint már a harmadik próbálkozáskor 80%-ra nő annak az esélye, hogy együtt játszhatunk, ami 1997 évvégé felé zseniális eredmény, nem?!

Persze túl sok jóra akkor sem kell számítani, ha netalántán mégis sikerült elindítani. Például sok szint vinne a játékba, ha az egyes körökben nem ugyanarról a helyről indulnának a játékosok (az ezt sejtető Random Start opció vajon mit takarhat, mert nem ezt, az tuti!), ez megint csak akkor bosszantó, ha a gépet is bevonjuk a játékba, ugyanis túl gyakran fordul elő, hogy még mielőtt észbe kapnánk,



A régi Dyna Blaster

a mellénk kisorsolt gép máris beszorított minket egy bombával.

A pályákon talán ha 10 fajta grafikai alaptípus közül választhatunk – ezekből épül fel egy-egy harcmező – csúnyák, fantáziátlanok, alig kettő-három használható van közöttük. Lehetőség van különböző sémák felhasználására is, amik a felépítését, elrendezését határozzák meg. Például, hogy a sokszor sokas pályának csak a közepső 4x3 mezőjén rohangáljon és robbantgasson 4 emberke – roppant értelmes. Hogy jót is mondjak róla, a felrobbant falak mögöl különböző extrák várnak ránk pozitívak (dupla bomba, nagyobb hatótávolság, gyorsaság, időzítés) és negatívak (pl.: nem tudsz bombát rakni, vagy ahol megállsz, ott rögtön nő egy bomba stb.) egyaránt. Utóbbiak fertőzők – ha éppen „beteg” vagy és hozzáérsz valakihez, ő is elkapja.

Összefoglalva tehát: indokolatlanul nagy, helyenként bosszantóan lassú, a gép ellen szinte játszhatatlan. Másképp fogalmazva: hosszas kitartás és türelem kell hozzá, de tény, hogy jelentősen fejleszti a toleranciát. Azaz egy nagyszerű lehetőség totális elherdálása. Azt hiszem, nem ez lesz az év multiplayer játéka, várjunk inkább csendben tovább a Worms 2-re!



ATOMIC BOMBERMAN  
INTERPLAY (MIXIM)

CPU/RAM: P90, 16 MB  
SYSTEM: Win95, DIRECTX 3  
X-TRA: N/A



# Game Port

## Az év csalódása? Dark Colony

stratégia (leírás)

Októberre végre – kivételesen híven a megígértékhez – tényleg megjött a teljes játék. Zong és Júpi a béta verzió után elég vegyes érzelmekkel látott hozzá a teszteléshez, sőt még kedvtelenül is, hiszen a Total Annihilation nagyon mély és főleg kellemes emlékeket hagyott bennük.

Egészen addig tartott berzenkedésem, míg végig nem néztem a Dark Colony intro-ját. Kifejezhetetlenül jól eltalálták, az egész játék hangulatát teremti meg a párperces animáció. Olyan szépen kivitelezett csatajelenetet rajzoltak, de in-

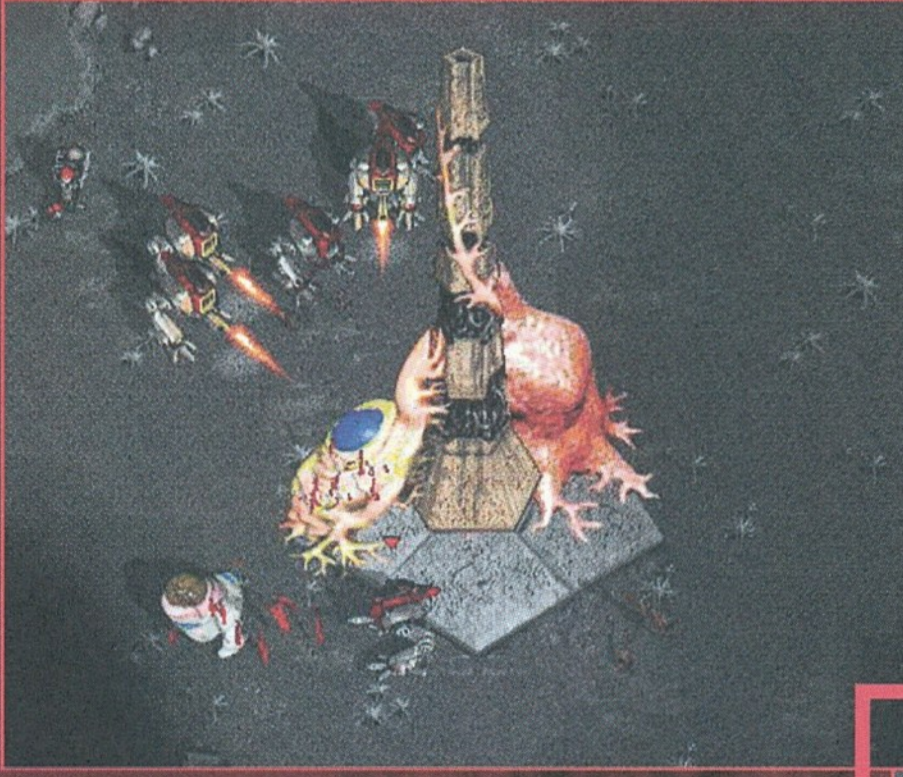
hogy sokakat meglátogatna a róka, természetesen ez alkalommal nem lenyúzott bőr formájában...

A bázis építése a maga nemében egyedülálló. Kezdetkor mindjárt a magunkénak tudhatjuk a bázis alapkövét, amire felhúzzuk a többi épületrészt, melyek teljesen egybeforrnak az alapegységgel. Nem mondhatnám, hogy szimpatikus ez a módszer, mert így megfosztanak az épületek lerakásának védelmi rendszerként funkcionáló lehetőségétől. Arra gondolok, hogy én szeretem belülről, védett helyre tenni a főbb épületeket, majd kívülről az egységtermelő és egyéb, kevésbé drága és jelentős létesítményeket. Amikor kiadjuk az utasítást az új rész gyártására, nem kell várni, míg elkészül, mert amint kifizettük (space), a bolygó körül keringő anyagajó azonnal megküldi nekünk, s a csinos kis landoló gondoskodik a zökkenőmen-

kább varázsoltak, hogy levegőt is elfelejtettem venni alatta. Utoljára

a Dungeon Keepernél esett meg velem, hogy minden indításnál megnéztem a kezdő képsorokat. Legnagyobb sajnálatomra a játék azonban nem sokat változott.

A csata körülbelül annyira élvezhető, mint a borjúbécsi tartármártással (ámbar lehet, hogy ez Schuerue kedvence...?). Na, de ne kanyarodjunk el a konyha irányába, különösen a meglehetősen „zaftos” animok után ne. Biztos,



zsol a képernyőre, mely most először a real time műfajban tartalmazza a nappalok és az éjszakák váltakozását, mely sokat javít a realiztikussági mutató állásán. Ugyanakkor egyáltalán nem alkalmazták a mostantól alapvetőnek számító, s éppen ezért oly gyorsan terjedő TA mintájú dimbes-dombos terep megjelenítést. A cool animok által teremtett hangulat pillanatok alatt szertefoszlik az igencsak gyengére sikerült csata közben, melyet látván inkább beszélhetünk akciójátékról, mint stratégiáról. Csak beküldöd az alakulatokat, aztán hadd szóljon. Minden esetben a túlerő a döntő, s soha nem az okos húzások. Az az érzésem, hogy egy kicsit sokáig húzták a program megjelenését, s éppen ezért most így '97 vége felé, pláne a Total Annihilation után, szinte biztosan mondhatom, hogy nincs nagy jövője...

tes beszerelésről. Ez egyébként az egységekkel is így van, az áruk kifizetése után azonnal, vagy esetleg pár másodperces késéssel szállingózni kezdenek a megfelelő kiképzőhelyről. Nem rossz ötlet, mert így egy perc alatt ütőképes sereget lehet összeállítani, melynek méretét csupán a felhalmozott credit mennyisége határozza.

Ha már elég pénzed van, elkezdheted fejleszteni, tuningolni a fegyvereket és a páncélatot.



DARK COLONY  
TAKE 2 INTERACTIVE

CPU/RAM: P90, 16 MB  
SYSTEM: Win95, DirectX 3  
X-TRA: N/A



## Chasm –The Rift

Lassan egy éve, hogy először láttunk egy kis játszható demót a Chasm nevezetű játékból, melynek egyik érdekessége az volt, hogy oroszok csinálták. A Chasm már elbűvölő volt gépigényével, hisz nem kívánt Pentium procit, s két giga RAM-ot, hanem megelégedett a jóval alacsonyabb konfigurációkkal. Most, hogy a játék-összeállításokat kiadó MegaMedia és a Digital Integration jóvoltából a teljes verzió Jon kezében van, határozottan állítja, hogy a Quake 2-nek igencsak jónak kell lennie, ha nem akarja koronáját elveszteni.

**A** háttér a következő: a Földet napról napra több idegen létforma szállja meg. A tudósok egy darabig értetlenül nézték a dolgot, majd nagy nehezen rájöttek a megoldásra, mely szerint a Földön kinyílt egy térítő kapu, s ezen keresztül jönnek-mennek a jupilények. A hatóságok a civil pániktól félve, ellenlépésként egy speciális kommandóalakulatot hoztak létre, melynek feladata az idegen invázió megfékezése, akár a legszélsőségesebb eszközökkel is. Ennek a csapatnak vagy a tagja. 16 pályán nyomulva kell a szörnyeket irtani; a sztori 4x4-es osztásban fejezetekre van bontva. Természetesen minden fejezet végén vár egy főszörny, mintegy záróakkordjaként a különböző helyszínek hangulatának.

A négy helyszín: a Bázis, Egyiptom, egy középkori kastélyvilág, valamint egy futurisztikus irányító-központ. Ennek megfelelően az ellenfelek – melyekből igen sok van – rendkívül jól tagozódnak: a bázison katonák, Egyiptomban félig ös-



emberek bunkóval, a kastélyokban bohócok (az első demóban már láthattad őket), hóhérok, páncélos csontvázak, az irányító-központban pedig emberi mivoltukból teljesen kivetkőzött lények várnak. A pályák nagyon szépen elkészítettek, látszik rajtuk a céltudatos, komoly játékélményt adni akaró, s nem a pénzhajhász munka. Ennek ellenére sok helyütt borzasztó nehéz, s nem csak a szünni nem akaró

szörnysereg miatt, hanem az úton-útfélen elrejtett csapdák, rejtett kapcsolók is rendkívül megnehezítik nem csupán a tájékozódást, de a játékmenetet is.

Tetszik, hogy néhol a falat átszakíthatjuk egy jól megeresztett lövéssel, s már el is jutottunk a fegyverekhez. A játékban összesen nyolc fegyverrel érhetünk el eredményt, ezek közül a pengedobáló (mint mikor a sarokkőszőrűből kiszakad a vágólap...) az egyetlen, mely ezidáig semelyik játékban nem fordult elő. A sima és sötétes puska, rakétavető és akna lerágott csont, ugyanúgy, mint a felvehető tárgyak nagy része, melyek közül a legfontosabbak a pajzs, életregenerálók, valamint a Chojin maszk, melletti időleges sérthetlenséget érhetünk el. A Chasm-ban a rendkívül realiztikus, dinamikus fény-effekteknél úszó (pl. egy sötét folyosót nagyszerűen kivilágít egy rakéta), igazán 3D-s élményt nyújtó környezetben mintegy 16 standard ellenféllel kell számolnunk, plusz a négy főgonosszal. Nagyon meggyőzőek a különleges effektek, mint például a szélben lengedező ablak, a motívum, hogy esőben a főszereplő néhány másodperces mozdulatlanág után fázó-

san dideregni kezd, vagy a játék egyik legnagyobb ötlete (jó, a Hexen II már lelőtte, de a Chasm demo már egy éve is tartalmazta), hogy ellenfeleinket részletenként is irthatjuk, először a kezét, a lábát, majd a satöbbijét. A Chasm természetesen a kor igényeinek megfelelően támogat mind- Természetesen denféle há-cheatek is vannak, lózáti le-ezekből csak a legfonto- hető-sabbat említem meg most: sé-

### Konzolparancsok:

<b>CHOJIN:</b>	istenmód
<b>WEAPONS:</b>	fegyverek
<b>AMMO:</b>	lőszerek
<b>KEYS:</b>	kulcsok
<b>FULLMAP:</b>	teljes térkép
<b>GO **:</b>	pályaugrás **-ra

### és a multiplayer kutyuk:

<b>KILL*:</b>	a *-gal jelzett ellenfél kinyírása
<b>KICK*:</b>	a *-gal jelzett játékos kidobása a hálóból
<b>AMMO*:</b>	a *-gal jelzett játékosnak lőszert ad
<b>WEAPON*:</b>	fegyver
<b>INVISIBLE*:</b>	2 perces láthatatlanság
<b>SAY:</b>	üzenet küldése

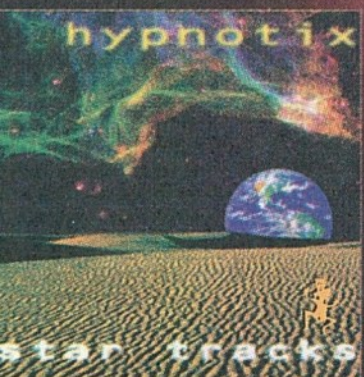
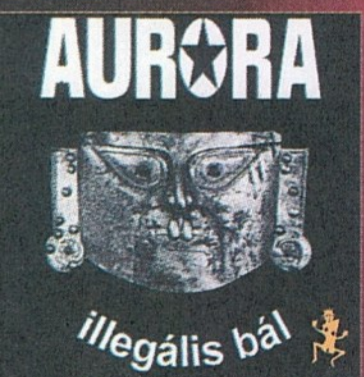
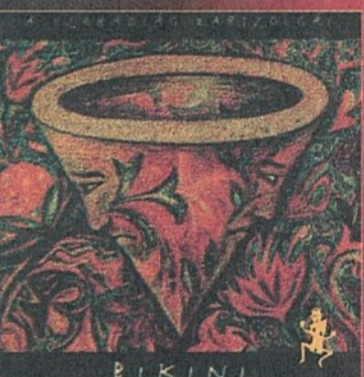
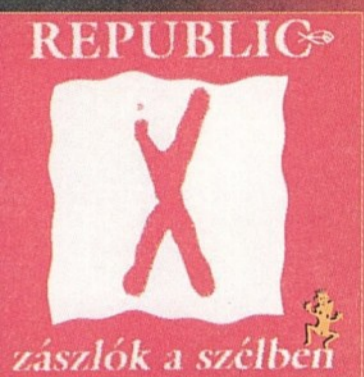
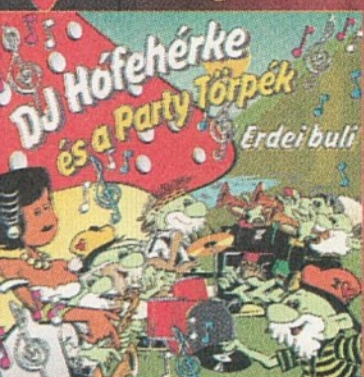
get, sőt, a CD-n található pályaszerkesztővel saját deathmatch pályákat is generálhatunk. A zene és a hang-effektek viszonylag jól eltaláltak, igazodnak a játékmenethez, hangulatát tovább fokozza. Azt hiszem, tiszta szívvel mondhatom, megéri a befektetést, mert úgy érzem, a Chasm-nak van jövője – bár nem túl ismert név.

### CHASM INTERACTIVE MAGIC

# 4

CPU/RAM: DX2-66, 8 MB  
SYSTEM: DOS, WIN95, DIRECTX 3  
X-TRA: N/A





Eddig úgy tűnt, a makarénázó hupitörpök sikerét felül-, színvonalát pedig alulmúlni képtelenség. Nos, a DJ Hófehérke és a Party Törpék *Erdei Buli* című, ismert slágereket feldolgozó korongjának az utóbbi már sikerült. A sztori óvodás, a szöveg „felső tagozatos” (a kicsik tutira nem értik), a szintikiséret pedig nyugdíjas, vendéglátós. Kinek készülhetett?

Pályafutásának talán legjobb albumát adta ki a Republic. Bevallom, eddig őszintén utáltam a bandát ostoba szövegvilága és primitív zenéje miatt. De most itt van a *Zászlók a szélben!* Értelmes szövegek, tartalmas, hazafias gondolatok, jóval kevesebb közhely, a plagizálás felejtő... és remek dalok. (Bár a markáns magyarkodás a lemezen terpeszkedő kiemelt Coca-Cola reklám miatt kissé álságosnak hat).

Ez nem az a hőskori Bikini, ez valami más, egy teljesen új zenekar (pedig a tagok, D. Naggyal az élen, újra a régiek. A korongot hallgatva találkozhatunk slágergyanús és harmatgyenge produkciókkal egyaránt. *A szabadság rabszolgái* egy kicsit örömenélésnek tűnik. A tizenkét zenekar és előadó felsoroztatásával nyomuló *Dance party az Első Emeleten* a nyolcvanas évek nagy popcsapatának egy-egy dalát öltözteti új köntösbe. Persze mindenki a saját stílusában küldi, ahogy azt egy „tribute to” korongnál előírja az etikett.

Az Auróra előző albumának töretlen folytatása az *Illegális bál*. Könnyed, kiábrándult punkmuzsika és laza dumák. Digiék már a punk tömegcikké válása előtt is ezt a zenét játszották, és a divathullám csendesülésével sem újítanak. Nem rossz, bár egy kicsit meglegyintett a „futószalag-érzés”.

Hogy ki(k) áll(nak) a *Hypnotix* produkció mögött, nem tudni pontosan. A könnyed, hagyományos szintimuzsika tagadhatatlanul egy Jarre iskolán nevelkedett sci-fi mániás agy terméke, aki a Mester stílusát vegyítette napjaink technoritmusaival. A *Star Tracks* nem forradalmi, de kellemes cédébevaló.

A *Heaven Street Seven* egyike a külföldre kitörni szándékozó hazai csapatoknak. Az ének persze ánglius (egyszer csak fel kell nőnünk), a *Goal* album pedig MTU-barát, modern rockot rejt, markáns brit hatásokkal. Telitalálatos, magyar szövegekkel itthon tuti befutók lehetnének, így azonban marad a reménykedés.

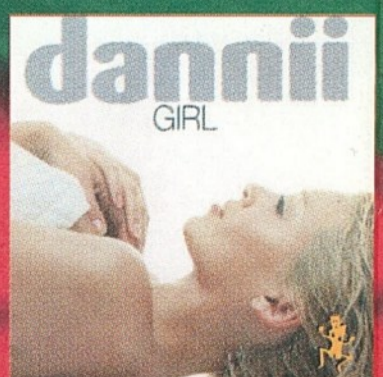
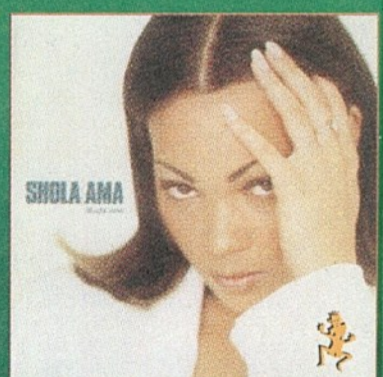
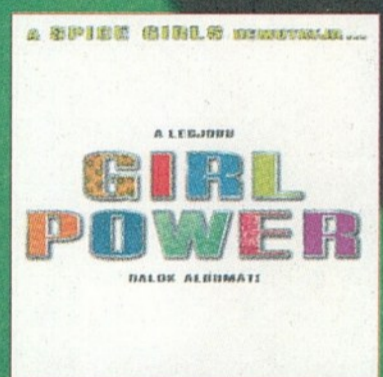
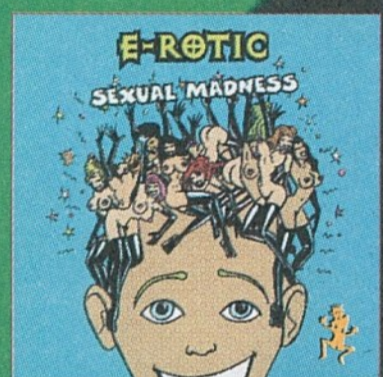
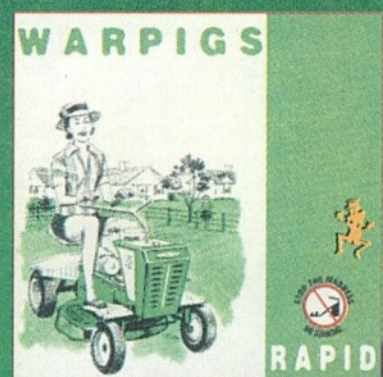
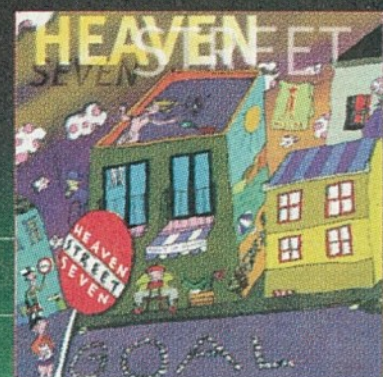
És most egy csapat, amely Angolról Magyarra váltott: *Warpigs*. Jól tették, mert sikerült poénos, laza dumákat összehozniuk. Gunyoros-cikizős szövegvilágukat remekül illusztrálja a gimnáziumi oroszkönyvből ollózott borító is. Zeneileg a Red Hot Chili és a Clawfinger az istenük, ez letagadhatatlan. A *Rapid* debütáló lemezként feltétlenül megállja a helyét.

Lankadatlanul tombol a szexmánia az *E-rotic*nál. A rajzfilmarcú dance-csapat továbbra is a fülbemászó, vidám, könnyed technopop irányzatot követi. A 47 perces keresztül elévezni készülő énekes csajszi és a libidóvesztetten kántáló rapper új albumának címe: *Sexual Madness*. Kellemes hallgatnivaló.

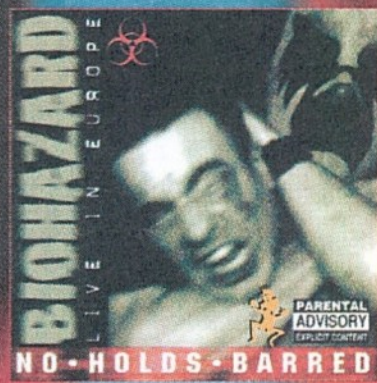
Az egész világot extatizáló tyúkcsapat, a Spice Girls tizennégy kedvenc női előadójának egy-egy dala került rá a *Girl Power* korongra. A „csipős csajok” válogatásán a házigazdákon kívül Tori Amos, Belinda Carlisle, Neneh Cherry, Tina Turner, az En Vogue és még sok egyéb femina is helyet kapott.

A modern soul rajongóinak ajánlhatjuk a mindössze tizennyolc éves Shola Ama debütáló, *Much Love* albumát. Egy remek torok, szép vokálok és igényes összhangzások. Lágy zongora- és szintikiséretek szönyegek alá a funkys basszustémákkal színesített anyagot.

A szép, szőke hölgy, aki Dannii néven kezd mostanság felfutni, nem más, mint Kylie Minogue kishúga, és igencsak össze kéne kapnia magát, ha a sztártesót überelni szeretné. Nos, ez egyelőre csak részben sikerült. A *Girl* belső borítóján csaknem meztelenül fetrengő Dannii kétségtelenül megkapó látvány, hangilag is ott van, azonban a sokhelyütt house-os ritmusokkal tűzdelt dalanyag még az érzelgős slágerdiszkó kategóriában is csak „jóközepes”.







Kitűnő és roppant őszinte anyaggal lepett meg minket **Meredith Brooks**. A gitáros-énekes leányzó Bitch című dala máris sláger, és a *Blurring The Edges* többi nótája sem kerül szégyenpadba. Pofonegyszerű, fogós gitártémákra épülő, fiatalos slágerrock angol-szász hatásokkal.

Szinte hihetetlen, de Björk munkássága immáron húsz évet ölel fel, és legújabb csapása, a *Homogenic*, ha lehet, „még björkösebb” az előzőeknél. A vonósokkal kevert hiperalternatív elektromegoldások egyre elborultabbak, a kortalan, izlandi énekesnő pedig továbbra is mesteri hangszobrásza az intenzív érzelmeknek.

Az elektronikus rap-metal királya, a **Clawfinger** harmadik albumán egy jöttányit sem enged az első lemezen belélt irányvonalból: kirobbanó energia, fejlesztő gitárriffek, samplerhegyek és pattogós rappelés (Zak Tell svéd létére szecsává aprítja az egész fekete mezőnyt). A CD extra egy keverőpultot tartalmaz, amelyen új nótákat alkothatsz a lemez gitár-, dob- és basszusmotívumaiból.

A kilencvenes évek egyik leg meghatározóbb kőcsapata, a **Sepultura** pár hónapja, pályájá-

nak csúcán széthullott, és – ahogy az ilyenkor lenni szokott – sorjában kerülnek elő a porosodó, kiadatlan felvételek. A *Blood-Rooted*-en efféle ritkaságok, demóverziók, kislemezek B oldalai és régi-új koncertfelvételek sorakoznak.

Aki élve megúszott már egy **Biohazard** bulit, az mesélhet bőven a New York Hardcore élbándájának színpadi örületéről, és talán még a színpadmászásért leakasztott security-pofonok büszke jegelője is lehetett. A csapat a *No Holds Barred* koncertalbumot idén februárban rögzítette a hamburgi bulin. A Bio-srácok százszázalékosak, a zene atom, egyedül a „közönségzaj” erőtlen egy cseppet. Pesten kellett volna a Record gomb után kapkodni!

Maxin is megvásárolható **Elton John** *Candle In The Wind*-jének '97-es változata ( amelyet Diana hercegnő temetésére irt át a művész ( a *Something About The Way You Look Tonight* és a *You Can Make History* (Young Again) című dalok társaságában. A CD-k eladásából befolyt teljes összeg jótékony célra fordítódik.

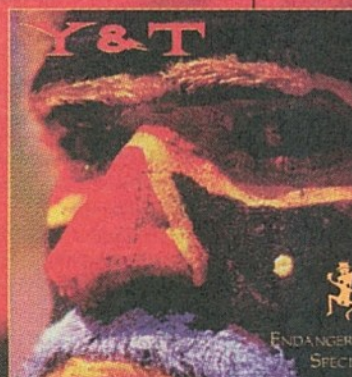
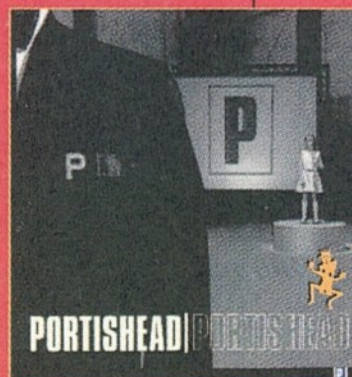
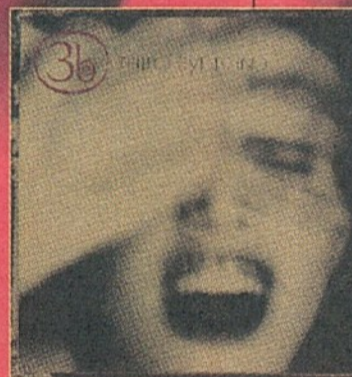
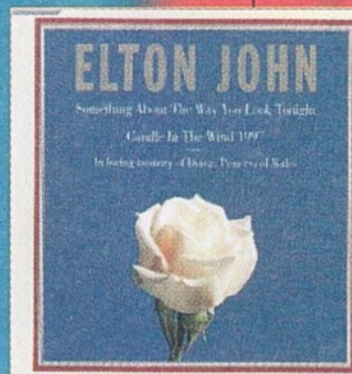
*Anybody Seen My Baby?* ( kérdezi tőlünk az immár 33 éve muzsikáló **Rolling Stones**, és hamarosan napvilágot lát az új album is.

Ezen a maxin a fent említett dal négyféle változata hallható: LP Edit, Album Version, Armand's Rolling Steelo Mix, Soul Solution Remix. Az utóbbi kettő tizperces technokavarásokká gyúrt remixeket takar.

A Rolling Stones és a U2 nyitóbandájaként hevíti a közönséget a **Third Eye Blind**. Az alteres énekek és britrockos gitárokkal operáló csapat albumán merenghetünk egy sort a melankolikus „balladákon”, és pöröghetünk egy adagot az agresszívebb dalokra is. Ígéretes.

Furcsa, nyomott hangulat fúrja bele magát a koponyádba, ha a **Portishead** új lemezét forgatod a CD-játszódban. Nyomasztó hangzások, vontatott ritmusok és egy „gramofon mélyéről szóló” énekesnő teszi teljessé a fullasztó melankóliát. Leginkább a Morcheebával rokonítanám.

Nemrég került a boltok polcaira a Y&T új anyaga. A zenekar időtlen hard rock muzsikát művel kellőképp keményen (már-már „metálosan”), kellőképp érzelmesen (már-már „slágeresen”), jó gitár- és vokáltémákkal. A lemez címe: *Endangered Species*.



### Előző számunk nyertesei:

*Red 5 (W-Wing)*:  
Gyarmati Balázs, Győr  
Berze István, Mátzaterenye  
Szabó Zsolt, Debrecen  
Borza Tamás, Bp., XIX.

*Carmageddon (Death Race)*:  
Harmati Ákos, Bp., XIV.

## POLYGRAM JÁTÉK !

Két vadi új Elton John CD-t és kazettát nyerhetsz, ha helyesen megválaszolod kérdésünket:

Kivel énekelte együtt az illető úriember annak idején a „Don't let the sun go down on me” című számot?

Válaszod legkésőbb november utolsó napjáig add postára!

Címünk még mindig:  
PC-X magazin 1537, Budapest, Pf. 386.





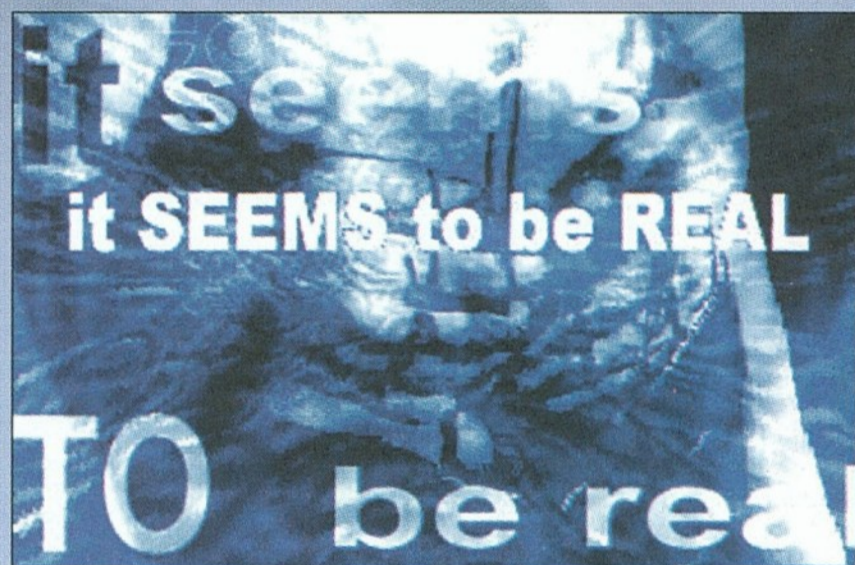
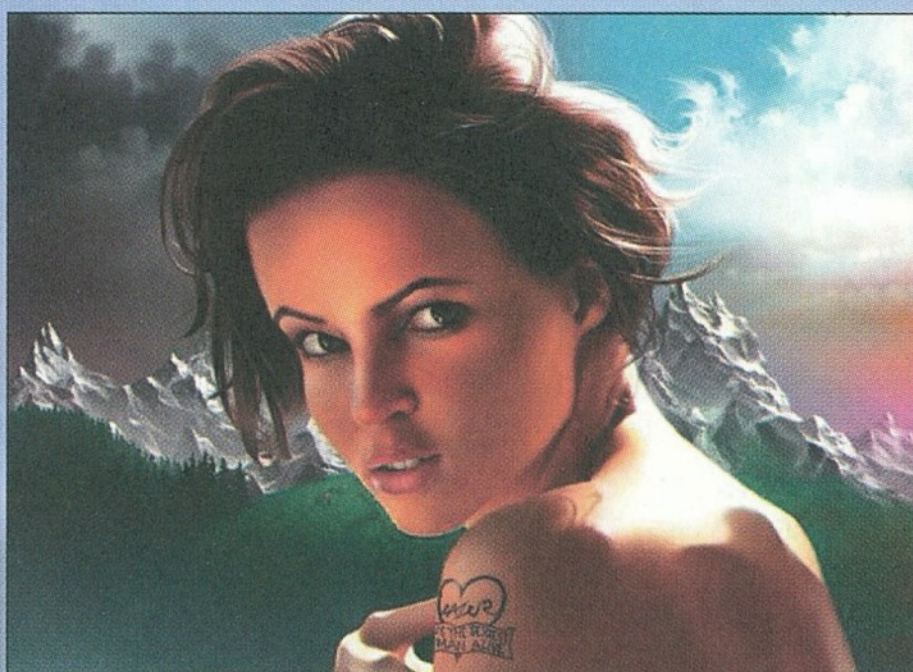
# DEMO ZÓNA

A Finn Assembly 97 és a Magyar AntIQ 97 óta nem rendeztek jelentősebb partikat. Néhány kisebb rendezvény volt csak a világ több pontján 100-150 ember részvételével. Ilyen volt a Crash 97 Kanadában, az Evoke 97 Németországban, a Gardering 97 Görögországban, a Gravity 97 Lengyelországban (ez utóbbi három egy időben volt) és pár napja a Bizarre 97 Hollandiában. Sajnos az ilyen kevésbé rangos eseményeken a díjazás is lényegesen alacsonyabb, ennek függvényében a demók száma és minősége meg sem közelíti az Assembly 97-et. Ebben a hónapban néhány jobb demóról ír Credo, amik ezeken a partikon jelentek meg.

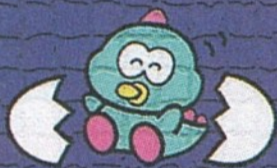
Unclean by Exmortis  
code: Orion, Avram  
graphics: Ellyn, Clifford M.  
3d: Rem, Zydel, Zapman  
music: Slaughter

Aki rendszeresen olvassa a Demozónát, annak már nem ismeretlen az Exmortis név. Az új lengyel democapat az idén már kiadott egy nagyon jó alkotást Entropia néven (a cikk a szeptemberi Demozónában olvasható). Az

Unclean (Tisztátalanság) a demó méltó folytatása, a fiúk ismét elég nagyot alkottak, és ugyanúgy hemzsegnek a jól megírt, egyedi, ötletes és brutális 3D részek, az egész ismét sátánista életérzést sugall. (Ahogy a lengyel demók többsége. Úgy tűnik, arrafele különösen divatos a sátánizmus. Talán a rendszerváltás után ott is túl nagy divat lett a keresztény vallás, és a lázadó demósok ennek ellensúlyozásaként az ellenkező oldalt választották.) Ezzel az alkotással meg is nyerték a Gravity 97 demoversenyét augusztus utolsó napján.



## Dinkie Dino gondoskodó játék



most csak  
**1.790,-**

### CD-újdonságainkból:

ATF Gold+US Navy Fighters	9.592,-
Beast&Bumpkins	7.992,-
Broken Sword 2.	8.792,-
Command&Conquer 2: Aftermath	4.792,-
Conquest of Earth	8.792,-
Dark Reign	9.592,-
Hexen II	7.992,-
Ignition	8.792,-
Imperialism	7.992,-
Lands of Lore II	9.592,-
Moto Racer	8.792,-
Powerpak	9.592,-
Resident Evil (Biohazard)	7.992,-
Shadow Warrior	8.792,-
Shadows of the Empire	9.592,-
Sky Target	8.792,-
Star Trek: Starfleet Academy	7.992,-
Total Annihilation	8.792,-
Virtua Fighter 2.	8.792,-
Virtual On	8.792,-
X-Car - Experimental Racing	7.992,-

# MIXIM

1085 Budapest, József krt. 36. Telefon/fax: 210-2800  
1092 Budapest, Erkel u. 13/A. Tel.: 217-8762, fax: 218-5099  
Internet: <http://www.mixim.hu> Az árak az ÁFA-t nem tartalmazzák, az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

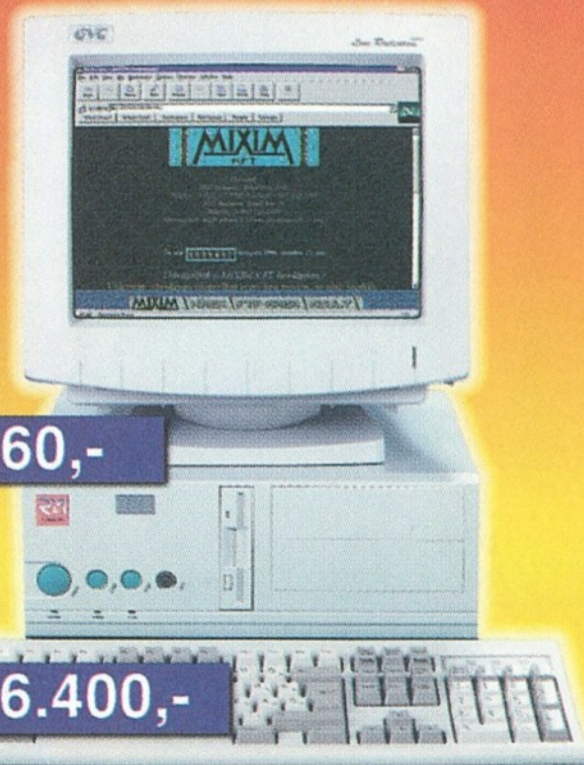
## ViewTop Voodoo VGA-kártya

**28.760,-**

2MB PCI SVGA vezérlő, 3Dfx  
Voodoo Rush bővítés 2MB RAM-mal

**R&M Cx-200+ számítógép**  
IBM 6x86-200+ CPU, 16MB RAM,  
ház, 1.44MB FDD, 1GB HDD, S3  
videókártya 1MB RAM, billentyűzet

**76.400,-**



### Igény szerint kialakított konfigurációk:

Alapkonfiguráció: 16MB RAM, 512 cache, S3 VGA vezérlő, billentyűzet, ház

	1GB HDD	1.6GB HDD	2.GB HDD	3.2GB HDD
Cyrix 6x86-166+	78.230,-	82.230,-	85.330,-	92.330,-
Cyrix 6x86-200+	78.830,-	82.830,-	85.930,-	92.930,-
Pentium 150	86.430,-	90.430,-	93.530,-	100.530,-
Pentium 166 MMX	97.750,-	101.750,-	104.850,-	111.850,-
Pentium 200 MMX	110.750,-	114.750,-	117.850,-	124.850,-

Az árak a monitor árát nem tartalmazzák!

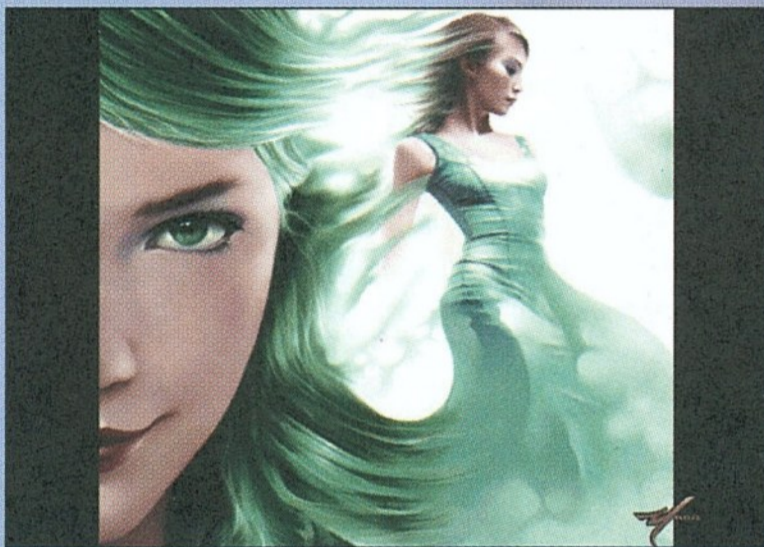




lom körül egy nagyobb fényforrás köröz, ami megvilágítja a templomot. A következő rész ismét a 3D engine-re épül. Egy végtelen, textúrázott csigalépcső mellett száguldunk felfele a nagy semmibe, közben sok-sok fényforrás száguld el mellettünk. A kamera is össze-vissza forog, hogy minél többet és minél több szögből megmutasson nekünk. A készítőknél valószínűleg megtetszett az a 64K intró, ami pár hónapja látott napvilágot, és nem állt másból, mint egy hasonló, nagyon igényes textúrázott, Phong árnyékolt, végtelenített csigalépcsőből. Ezt egy Unclean logó és az üdvözetek követik, majd némi felirat mögött

A demó a már ismerős sikító arcokkal kezd (érdeemes megnézni a dokumentációt, ott is megrajzolták ugyanezt ASCII-ben). Ez után megjelenik egy kék kép, és elolvashatjuk, hogy a demót a készítőknél egy barátjuk emlékének ajánlják. A háttérben 3D-ben hullámozik egy textúra, az előtérben átlátszó, mozgó, textúrázott alagút forog. Itt elolvashatjuk a készítőknél listáját. Két pörgő, hullámozó, átlátszó textúra, néhány átlátszó kép és némi elvont felirat következik. Ezek után jön a fejlesztett 3D engine – látszik, hogy az Entropia óta sokat fejlődtek a programozók, pedig ott sem volt rossz a 3D engine. Egy nagy textúrázott teremben találjuk magunkat. Középen lépcsők vezetnek fel egy nagy épülethez – amolyan templomszerűség, természetesen nem keresztel a tetején! Ilyet az Exmortis soha nem csinálna. A templomon sok fényforrás látható, az egész motion blur, és a temp-

hullámozó, forgó 3D textúrát láthatunk. Ismét visszatér a 3D engine, egy csontváz sétál be a képernyőre. Megáll egy forgó tükör előtt és megnézi magát. Ismét új rész jön, environment mappolt pisztoly pö-



rög be a képernyőre. Kinyílik a tölténytár, hogy lássuk, töltve van. Megjelenik egy arc is, a pisztoly a homlokára céloz és el-sül. Megnézhetjük az eredményt, a szétlőtt, lyukas arcot. Ezt Ellyn szürkés-kék, elvont képe követi, majd némi villódzó, olvashatatlan felirattal szórakoztatják a készítőknél a nézőket. Az újabb 3D részben egy tűzkör közepén két ember áll: halálraírt és hóhér. Az előbbi letérdel, a hóhér pedig lesújt a bárdjával. Ennek egyenes következményeként a térdelő személy elveszti fejét. :) A demót Clifford M. nagyon elvont képe zárja.

Ennyi fért az újságba ebben a hónapban. A folytatást és a demókat megtaláljátok a CD-n, szokás szerint. Végül még ajánlom figyelmetekbe Lazur új képét, ami itt van valahol a szöveg mellett. Ezzel csak a második helyet érte el vele a Gravity 97-en, címe: Edify. Nagyon jó poén, hogy Lazur a lány vállára a következő tetoválta: „Lazur a létező legszexisebb férfi”. :) Még jó, hogy egyben a legszerényebb is! Viszlát a CD-n!



ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS



## A hangadó **Sound Blaster** legújabb generációja: **AWE64 Gold**

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS

MELLÉK & BAKÓ

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS

GRAFI X SHS



**Sound Blaster AWE64 Gold.** Zenekari szintű 64 hangú polifónia Advanced WaveEffects szintézissel. Az új AWE64 Gold 4MB on-board memóriával és DAT kimenettel is rendelkezik. Számos ismert program mellett a népszerű Vienna SoundFont Studio új, 32 bites változatát is tartalmazza a csomag.

A GraftixSHS Kft. emellett továbbra is a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrovidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termék-szorteladóknak Budapesten ingyenes házhoz- és termékleírás a szállítás. Angol nyelvű szoftver GrafixSHS-től.



A Creative termékeit keresse az alábbi dealereknél:

**GRAFI X SHS**  
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

**Dealerek:** Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. • Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. • Mikropo Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. • Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. • PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. • Qwerty Kft. 1114 Bp., Bartók B. út 14. • Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. • SZÜV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. • FullKomp Kft. 1112 Bp., Menyecske u. 9. • Parasyt Kft. Bp., Polus Center • Komel Kft. 1118 Bp., Csiky hegyek u. 12. • Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. • Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. • Profeszionál-Miskole Kft. 3525 Miskole, Kishunyad u. 32. • PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérei u. 12. • Lancer Kft. 9700 Szombathely, Szell K. u. 11.

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS





M  
VÍZÉLYKawai K5000 S - Digitálisan  
analóg hangzás

Múltkor – állítólag – nagy sikert aratott a *Rebirth*, ezért **Skywalker** úgy döntött, hogy néhány szintit is tesztel, hátha a komolyabban zenélni vágyók rátalálnak szívük választottjára.

**N**os, először is tisztázzunk néhány dolgot, mielőtt még belevágnék első tesztalanyomba. Ezidáig csupa tracker-szerűséggel, tehát digitalizált hangmintával írtunk zenét. Most viszont tovább fejlődünk a MIDI irányába. A **Musical Instrument Digital Interface** biztosítja a hangszerek, a számítógép, vagy egyéb, más kiegészítők közötti kapcsolatot. Szabvány szerint 16 MIDI csatorna (=channel, part) áll rendelkezésre, mely általában a zenében megszólaló hangszerek számát is jelenti. Ezt másképpen úgy mondanám, hogy 16 part multitimbrális. A General MIDI szabvány szerint a tizedik csatornán vannak a dobkészletek, bár léteznek olyan szintetizátorok is, melyekben ilyenek nincsenek (mint mostani példánkban), vagy kevesebb csatornával rendelkeznek, esetleg csak egy van nekik. Ez persze rendesen csökkenti a lehetőségeket, és így valószínűleg csak kiegészítőnek fogják használni.

A sequencer (szekvenszer) az az eszköz, ami megjegyzi a MIDI információkat, és akármikor vissza is játssza azokat. Ez alatt azt értem, hogy amikor lenyomok a szintin mondjuk egy tetszőleges akkordot, akkor nem magukat a hangokat veszi fel,

hanem azt, hogy mikor, mennyi ideig, milyen erősséggel és melyik billentyűket tartottam nyomva. Ezáltal csak nagyon rövid információk tárolódnak, és nem foglalnak sok helyet. Manapság szinte csak szoftveres sequencereket használnak, mint például a Cubase-t, a Cakewalk-ot, vagy a Notator-t, és még sorolhatnám (egy Cubase demót ráteszünk a CD-re, hogy legalább ki tudjátok próbálni). Kissé vonakodva, de megemlítem a Fasttracker legújabb verzióit is, hiszen az Ultrasound és a Sound Blaster MIDI ki- és bemenetét is kezeli – lehet vele MIDIzni, bár nem olyan hatékonyan, mint mással. Az I.E. Ext. (Instrument Editor Extension) menüben lehet megadni az aktuális hangszer MIDI csatornáját, esetleg a hangkártyából ki jövő hangját megszüntetni, hogy csak a szintiből szóljon. Azt pedig, hogy hány hang tud egyszerre megszólalni, az a szint polifóniájától függ (ez az a szám, ami ezt megszabja).

Rátérek a lényegre. E havi választottam a Kawai K5000 S fémjelzésű szintetizátor. Hangzása szinte teljesen analóg, ennek ellenére mégis digitális. 16 MIDI csatornával, és 32 hang polifóniával rendelkezik. A hangszerek csoportosítva vannak, ezért bankokban helyezkednek el (félreértések elkerülése végett nem holmi pénzintézetekben), három bank van: 2 Single (128-128 db hangszínnel) és egy Multi (64 hangszín). A Single hangszerei csak szimpla hangok, egy Multi hangszer pedig négy ilyen kombinációja. Ezeket egyébként patch-eknek hívjuk, és végig lehet őket próbálgatni a jobb oldalon elhelyezkedő gombokkal.

A gép közepén látható egy hátulról megvilágított, nagyméretű LCD (Liquid Chrystal Display) kijelző – az a jó ezekben a profi hangszerekben, hogy nagyon intelligens menürendszerre alapszanak. A kezelésüket segítik a funkcióbillentyűk (L1-4, R1-4, F1-8), amik körbeveszik a kijelzőt, ezzel segítve a kezelést. A négy főmenü gombokon található meg a baloldalon. Ezek az Edit, a System, a Disk és a Write. Váltunk át Multi módba! Az Edit-et megnyomva (nem vagyok perverz!) három almenü közül választhatunk a funkcióbillentyűk segítségével. A kezelés a továbbiakban is ilyen egyszerű, úgyhogy csak a lényegét írom le.

Edit/Common: az aktuális hangszer neve, és hangereje.

Edit/Section: ez az egyik legjobb funkció. Mint már említettem egy Multi patch négy Single hangból áll. Ezeket szekcióknak hívjuk, melyeket itt állíthatunk be a hangerővel, a panning-gel, a transpose-zal és az

effekt path-szal együtt. Ezt a négy hangot kioszthatjuk a billentyűzetre négy ún. programozható zónára, amik vagy egymásba lógnak (ekkor ezek a hangok egyszerre szólalnak meg), vagy akár néhány rész fedetlen is maradhat, de akkor ott nem lesz semmi. Itt állíthatjuk be az aktuális MIDI csatornát is.

Edit/Effect: az előbb biztos nagyot néztetek az effekt path-on, pedig egyszerű. Multi hangonként 4 programozható effekt-típus, egy reverb és egy grafikus equalizer áll rendelkezésre. Az effect path megmutatja azt, hogy a szekciók melyik effektet érintik, és hogy milyen sorrendben.

System: az egész rendszer beállításai: az LCD kont拉斯zt, a Protection (védelem: Off mode-ban nem lehet felülírni a hangokat), a Transpose és a Master Volume. Itt lehet programozni az Arpeggiator-t is, de ebbe most nem mászunk bele.

Disk: Save, Load, Delete, Format. A K5000 S tartalmaz egy 3.5-ös drive-ot is, melyről betölthetünk bankokat, hangokat (.KAA), arpeggio-kat (.KRA, a felhasználó által programozott arpeggiatorok), illetve elmenthetjük őket. A lemezek saját Kawai formátumot alkalmaznak.

Write: az aktuális hangot beírja a memóriába. Single mode-ban lemeze is írhatunk (.KA1).

A Single mode menürendszere egy kicsit más, de szerintem semmi szükség arra, hogy rájuk is kitérjek. Inkább lássuk a bal oldalt. Sok-sok tekerentyű várja a mozgékony kezeket: ez a rész a Macro Control. Felismerhető néhány ismerős dolog is, például a Cutoff, a Resonance, az Attack, a Decay és a Release – ezek minden szintin megtalálhatóak. A hangszer billenésérzékenysége a Velocity-vel állítható, és még van néhány dolog, amit csak hallás után tapasztalhat ki az ember.

Végül pedig az összesítem. Nagyon profi a hangszer, igazából gyengébbnek hittem, de szinte minden elvárásomnak megfelelt. Eleinte bonyolultnak tűnt a menürendszere, gyakran eltévedtem benne. Kicsit drágállom a többi konkurens céghez képest, vagy csak én vagyok zsugori? Erről a hangszerről nem szándékoztam többet írni, gondolom, ha valakit érdekel, akkor megtekintheti, és kipróbálhatja az R-NŐ Music bemutatótermeiben, Budán Fehérvári úton, a VSN művelődési házban, Csornán pedig a Felsőszéri ltp. 9. alatt. Az Internet címük: [www.music.hu/r-no](http://www.music.hu/r-no), e-mail: [r-no@syneco.hu](mailto:r-no@syneco.hu). Köszí fiúknak és a Tea zenekarnak a türelmet és a segítséget! Na ennyi. Folyt. köv.







## miniegér PowerShot 350

A digitális kamerák egyre bővülő kínálatának legújabb darabjáról, a téma egyik fanatikusa, Schuerue tudósít.

Igen, már többször is volt szó a Canon-féle digitális fényképezőgépről, de az a nagyobb testvér, a 600-as volt. A most forgalomba hozott öcsike láthatólag teljesen más igények kielégítésére született. Méretében olyan aprócska, mint egy méretesebb walkman, talán éppen ezért adnak hozzá egy övtáskát is. A kis téglatestbe rejtett, 350,000 pixeles CCD-vel 640x480-as, true color képeket lehet készíteni, melyeket standard flashcard-ra rögzít JPG (három tömörítési fokozatban) formátumban. A készülékhez járó 2MB-os kártyán 12 kép tárolható a legjobb képminőség – legkisebb tömörítési fokozat – mellett, de lekezezi a 15MB-os kártyákat is. A készüléken egy LCD kijelző és számos gomb lelhető fel, viszont nincs nézőke, a kívánt téma az LCD-n kereshető meg. Nagy hátrányát, az elemek gyors elhasználását ötletes megoldással próbálják minimalizálni: a kép frissítése nem folyamatos, mivel a fél-egy másodperces közzökkel érkező képek kevésbé terhelik az áramforrást. A tápellátást három AA típusú elem, vagy ceruzaakkumulátor biztosítja, ez utóbbiakat adatterről működtetve a gépet tölteni is tudja a készüléken belül. A jól ismert vaku beállítási lehetőségek (automata, anti vörösszem, stb) mellett számos hasznos, és drágább fényképezőgépeken nem megtalálható szolgáltatást kínál. Ilyen például a megvilágítottság szabályozhatósága, vagy a fehérszínre hangolás, de lehet vele filmet (negatív) is fotózni. A makró mód szabadon állítható egy kar elforgatásával, így az adott távolsághoz behangolható a legelősebb beállítás. Az elkészült képeket vissza is lehet nézni a készülék monitorán, és természetesen letölthetők PC, vagy Machintos számítógépre. A készülékhez a hálózati adapter, kommunikációs (soros) kábel és driver programok (twain driver és Photoshop Plugin) mellett egy full Foto Impact képfeldolgozó program is jár. A

124,900 Ft-ba kerülő PowerShot 350 megjelentetésével egy időben a P.S. 600-as árát is csökkentette a Canon, 174,400Ft.-ra. További információk az ANT Kft. 131-5354-es telefonszámán, vagy a Szondi utca 29. alatt kérhetők.

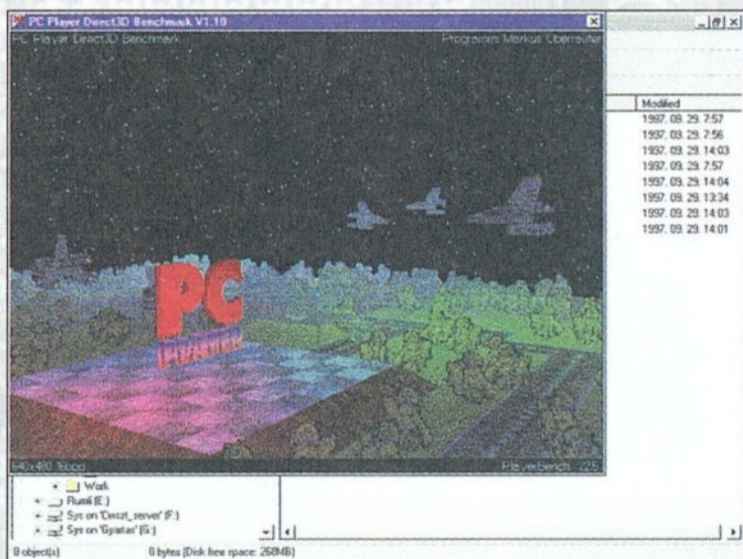


## Rája PC-ben?

# Stingray 128/3D

Nagy volt a várakozás, mikor Schuerue a kezébe kaparintott egy Hercules Stingray 128/3D-t. Sokan az egekig magasztalták, akadtak, akik a sárba tiporták ezt a kártyát, éppen ezért magunk szereztünk be tapasztalatokat.

Fizikai méreteit tekintve igen robusztus a daughterbord-dal ellátott PCI VGA kártya. Az alapkártyán egy Alliance ProMotion-AT3D 128 bites videó processzor gondoskodik a 2D/3D megjelenítésről. Az ehhez a processzorhoz rendelt négy megabájt EDO RAM-nak köszönhetően maximálisan 1600x1200-as



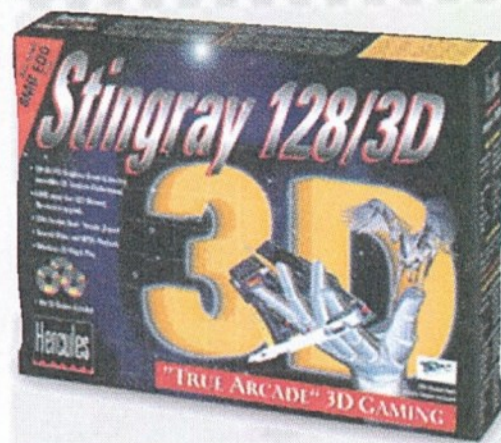
felbontásban 65536 színnel tud képet szolgáltatni. A 180MHz-es DAC-nak köszönhetően a frissítési frekvencia akár 200MHz is lehet. A feature connector mellett még egy VMI csatlakozónak nevezett tükörsor is felfedezhető, ez információk szerint a DVD, vagy élő videójel (TV vevő, videó digitalizáló) bevezetésére szolgál. Az igazi érdekességet a társkártyán helyet foglaló VooDoo Rush, a 3Dfx továbbfejlesztésének tekinthető 3D objektumkezelő, renderelő processzor-pár jelenti. A továbblépés itt a 800x600-as felbontást jelenti, és a VGA kártyával való közvetlen összekötésnek köszönhetően ablakban is, és nem csak teljes képernyős üzemmódban képes dolgozni. Bár a 3D erőforrás számára mindössze két

### WinTach

Word Process.	194,68
CAD / Draw	451,25
Spreadsheet	298,06
Paint	297,18
Overall	310,29

### 3D tesztek

Direct 3D Bench Fill rate:	30,48
Polygon	217,65
Intersection	3,26
PC Player Direct 3D ablakban	22,5
3D tunel teszt állandó textúra	59-60
Frissített textúra	30-31
Wizmark Benchmark	18457,2



megabyte EDO RAM áll rendelkezésre, vészett sebességre képes.

A Herculestől megszokott, nagy tudású driver mellett – ami hozzáépülve a display properties-hez számos hasznos beállítási lehetőséggel és diagnosztikai eszközzel áll rendelkezésünkre –, egy médialejátszó alkalmazást is kapunk, amelyben az audio CD-től a MIDI file-okon át a Video CD-ig számos dolgot elérhetünk. A dobozos verzióban három, míg az OEM változatban két teljes verziójú játékot is mellékelnek.

Mint a tesztadatokból is látható, a Stingray egy átlagos képességű VGA kártya és egy remek 3D erőforrás házasságából született; a méréseket egy 166-os Pentiumon végeztük, a 3D tesztekben a lehető legtöbb, és leginkább számításigényes pontok voltak kiválasztva. Egy tapasztalati tanács: valami megmagyarázhatatlan okból kifolyólag a Rush igazán akkor van elemében, ha a 9-es IRQ-t használhatja.







# Válassz! a l!

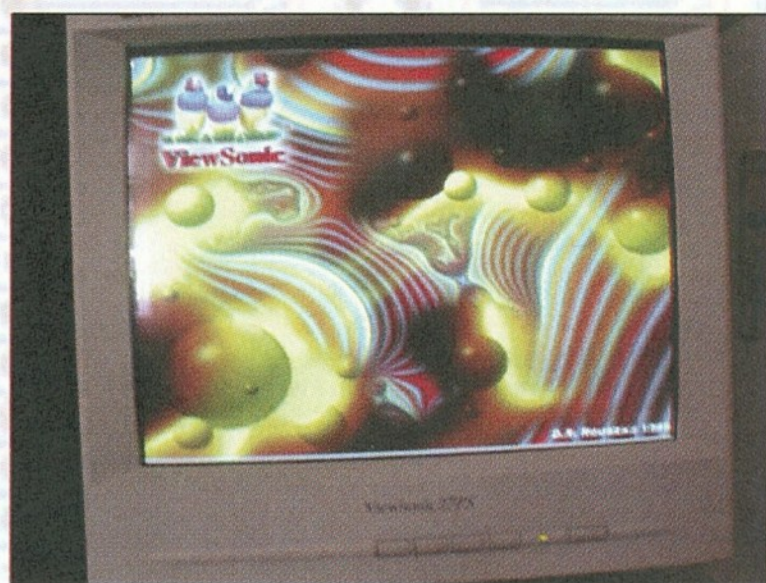
## Monitorfal

*A cím nem igazán találó, hiszen, nem a monitorfal dönt, hanem te döntesz a látottak alapján. Az előzetes elképzelés kialakításához azonban közreadunk némi segítséget – Schuerue élete legnagyobb „tévét” bámulta néhány napig.*

Régi vágyamat valósította meg a Profi Plusz 2000 – akiknek neve A Nagy Játék levelezőlapjairól már ismerős lehet, hiszen ők is segítenek megvalósításában –, mikor felállította bemutatótermében a monitor falat. Sokszor elgon-

dolkoztam már azon, hogy milyen jó is lenne, ha a nagyobb áruházak műszaki osztályainak példájára számítástechnikai boltokban is meg lehetne nézni működés közben a megvásárolni kívánt berendezéseket. Ez az érzés különösen olyan helyeken vett elő, mint például a Metro, ahol nem csak megnézhetjük a teljes TV kínálatot működésben, de meg is lehet őket nyomogatni, kipróbálva, hogy mit is tudnak, milyen szolgáltatásokat kínálnak. Hát most itt a lehetőség, oda lehet sétálni és kipróbálni a kínált típusokat, melyek elég széles választékát vonultatják fel a Magyarországon előforduló jobb monitoroknak. A Monitor Hall-t az érdeklődők a IV. kerület Külső Váci út 51. szám alatt találhatják meg, vagy további kérdéseiket a 180-4698-as telefonszámon tehetik fel.

Mostani írásom nem is teszt, hiszen éppen az a dolog lényege, hogy a személyesen tesztelheti bárki a készülékeket, akár saját tesztprogrammal is, ha lemezen, vagy CD-n vizitek. Mindössze kihasználva a lehetőséget, általános tájékoztatót adunk számos monitorról. A táblázatban a hivatalos gyári



adatok mellett megtalálható a fogyasztói ár, ennek alapján mindenki saját igénye és pénztárcája szerint rangsorolhatja a készülékeket. A rövid leírásokban a különböző beállítási lehetőségeket ismertetjük, hiszen néha csak ebben különbözik egy monitor a nálánál súlyos ezrekkel drágább másiktól. Három jellemzőt sorolunk fel:

Típus: a beállítás módusa, ez lehet analóg, amikor is kis potméterek csavargatásával végezhető a beállítás, vagy digitális, ahol gombokat kell nyomogatni. A digitális beállításnál külön megjelöljük azokat a típusokat, ahol az állítani kívánt funkció kiválasztása egy képernyőn megjelenő menü segítségével lehetséges (OSD). Az ilyen típusok egy részénél a berkező jel felbontásáról és frissítési frekvenciájáról tájékoztató felirat jelenik meg minden egyes váltásnál, szeren-

### Packard Bell 1020:

Analóg  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció  
A színek hangolására nincs lehetőség

### Daewoo CMC-1427:

Analóg kontraszt és fényerő, OSD digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordó és trapéztorzítás  
A színek a kékhez hangolhatók  
Degauss funkció

### Samsung SM3Ne:

Analóg  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordótorzítás  
A színek hangolására nincs lehetőség

### Daewoo:

Analóg  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordótorzítás  
A színek hangolására nincs lehetőség

### Hyundai HL5670A:

OSD digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordó és trapéztorzítás  
A színek a zöldhöz hangolhatók  
Degauss funkció

### Tatung TM-6514VAM:

Analóg kontraszt és fényerő, digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordótorzítás és elforgatás  
A színek hangolására nincs lehetőség

### Hangerő szabályzó

### Tatung TM4524:

Digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció  
A színek hangolására nincs lehetőség

### Daewoo CMC 1509:

OSD digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordó és trapéztorzítás  
A színek szabadon állíthatók  
Degauss funkció, hangerő szabályzó és némító kapcsoló

### View Sonic 15GS:

OSD digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordó, trapéz és paralelogrammatorzítás, valamint elforgatás  
A színek a zöldhöz hangolhatók

### Shamrock C502B:

Analóg kontraszt, fényerő és elforgatás, digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordótorzítás  
A színek hangolására nincs lehetőség

### Daewoo 15:

OSD digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordó és trapéztorzítás  
A színek szabadon állíthatók  
Degauss funkció

### Sony 100SF:

OSD digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges

### pozíció, hordótorzítás és elforgatás

### Színhőfok hangolás

### Hyundai HL-4848F:

Digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordótorzítás  
A színek hangolására nincs lehetőség

### Daewoo 1740C:

OSD digitális, pozícionálható  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordó, trapéz, paralelogramma és saroktorzítás valamint elforgatás és vízszintes párhuzamosság  
A színek szabadon és hőfok szerint is állíthatók  
Degauss funkció, jelforrás választás

### View Sonic 17:

OSD digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordó, trapéz és paralelogrammatorzítás valamint elforgatás és vízszintes és függőleges párhuzamosság  
A színek szabadon hangolhatók  
Degauss funkció, jelforrás és erősség választás

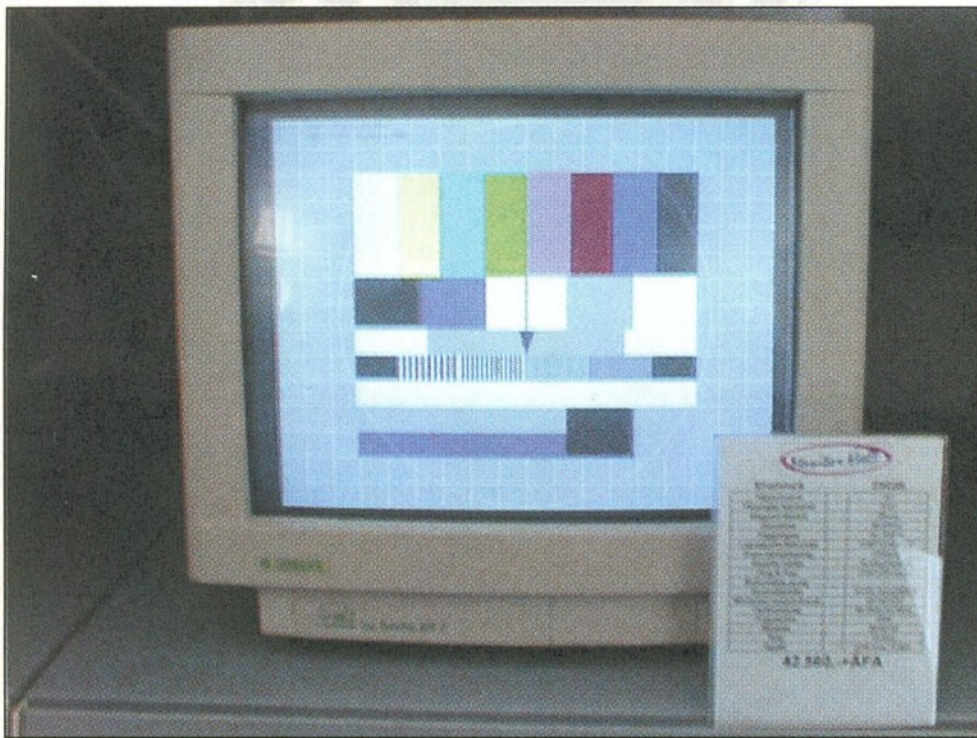
### Proview PV 1455A:

Digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció  
A színek állítására nincs lehetőség

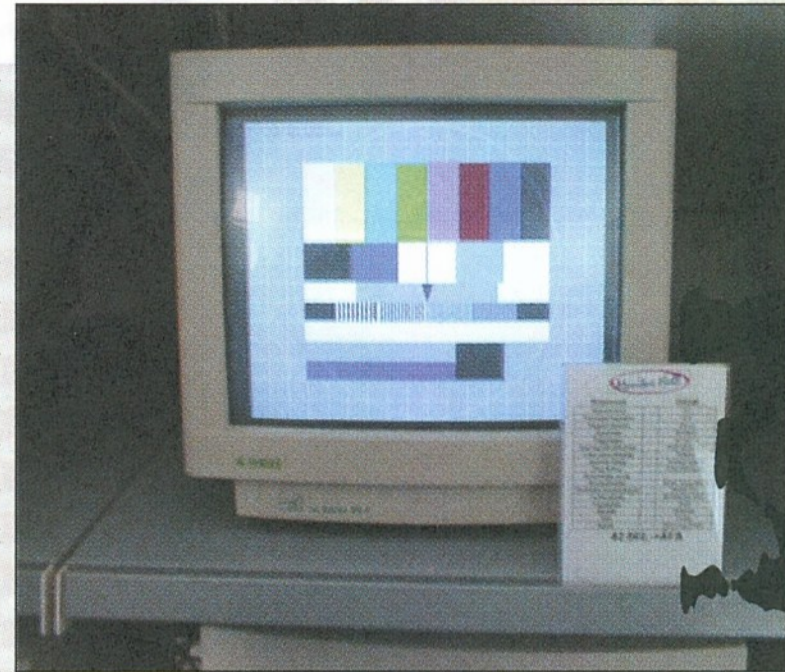
### Tatung 17:

Analóg kontraszt és fényerő, digitális  
Állítható magasság, szélesség, vízszintes és függőleges pozíció, hordótorzítás és elforgatás.  
A színek hangolására nincs lehetőség





öltön. A különböző videó kártyák azonban ettől az ideális pozíciójú és méretarányú téglalaptól többféle szempontból eltérő képet produkálnak, de a monitor használata során a különböző finombeállítások elhangolódása is torzíthatja a képet – a különböző képgeometria beállítások ennek állítására kínál-



csére ez a hamar idegesítővé váló lehetőség az összes bemutatott típusnál letiltható. Egy-két esetben analóg-digitális megjelölést fogunk alkalmazni, ez azt jelenti, hogy a fényerő és a kontraszt potméter segítségével, míg a többi funkció digitálisan állítható.

Képgeometria: a megjelenő kép elméletben mindig ugyanott elhelyezkedő téglalapformát kellene, hogy

nak lehetőséget. A magasság, szélesség, függőleges és vízszintes pozíció szerepe egyértelmű, a „hordósodás” szabályzóval a függőleges oldalak íves meghajlása szüntethető meg. A trapéz torzítás beállítása a vízszintes oldalak azonos hosszának beállítására, míg a saroktorzítás módosítása a sarkok kihegyesedésének megszüntetésére használható. Az elforgatást, bár elég ritkán lehet vele találkozni, nem kell külön megmagyarázni.

Színek hangolása: kétféle színhangolási módszer van: színhőfok szerinti, ez a három összetevőt (a vöröset, a zöldet és a kékét) egyaránt befolyásolja. A másik módszer, mikor az alapszínek erősségét külön-külön lehet hangolni, vagy szabadon, vagy a három szín valamelyikéhez (általában a zöld a fix) a másik kettőt.

Degauss: ez nem beállítás, hanem funkció, ekkor gombnyomásra megszűnik a képernyő felületén felgyülemlt statikus töltés. Erre azért van szükség, mert hosszabb használat során annyi töltés halmozódhat fel, hogy vonzásuknak együttes hatás befolyásolhatja a pixel felvillantását szolgáló elektronsugár pályáját és ezzel színelhangolódást okozhat. A TV készülékek képcsővében a kevesebb és nagyobb pixelek miatt ez a jelenség nem érzékelhető.



Monitor család	Tipus	Képcső- méret	Képméret	Vízszintes	Függőleges	Legnagyobb felbontás	Minősítés	Fogyasztás	Méret (cm)	Nettó Ár
Daewoo	CMC1427S	14 inch	n.a.	30-40 KHz	50-100 Hz	1024*768/50 Hz	MPRII,TCO92	Max. 80 W	36*35*38	31 248 Ft
Daewoo	CMC1427S:MPRII	14 inch	13,2 inch	30-40 KHz	50-100 Hz	1024*768/50 Hz	MPRII,TCO92	Max. 80 W	36*35*38	33 376 Ft
Hyundai	HYU4848F	14 inch	13,2 inch	30-50 KHz	30-130 Hz	1024*768/60 Hz	MPRII	Max. 70 W	35*36*37	36 322 Ft
Packard Bell	1020	14 inch	13,2 inch	n.a.	n.a.	1024*768/60 Hz	n.a.	n.a.	n.a.	30 550 Ft
Proview	PV1455A	14 inch	13,2 inch	n.a.	n.a.	1024*768/50 Hz	n.a.	n.a.	n.a.	31 136 Ft
Samsung	SyncMaster3Ne	14 inch	13,2 inch	n.a.	n.a.	1024*768/50 Hz	n.a.	n.a.	n.a.	38 752 Ft
Amaga/Shamrock	C502L D	15 inch	n.a.	31.5KHz-48.4 KHz	50-90 Hz	1280*1024/60 Hz	n.a.	n.a.	n.a.	42 560 Ft
Daewoo	CMC1511B	15 inch	13,6 inch	30-69 KHz	50-120 Hz	1024*768/72 Hz	MPRII,TCO92	Max. 85 W	37*39*37	53 984 Ft
Daewoo	CMC1509B	15 inch	13,6 inch	30-69 KHz	50-120 Hz	1024*768/72 Hz	MPRII,TCO92	Max. 85 W	37*39*37	58 240 Ft
Hyundai	HYU5870A	15 inch	13,7 inch	30-70 KHz	50-150 Hz	1280*1024/60 Hz	MPRII	80 W	36,5*37*38,4	51 520 Ft
Sony	100SFTTrinitron	15 inch	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	91 840 Ft
Tatung	TM6514VAM	15 inch	13,7 inch	30-65 KHz	50-110 Hz	1280*1024/60 Hz	MPRII,TCO92	n.a.	n.a.	49 280 Ft
Tatung	TM4524	15 inch	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	n.a.	53 648 Ft
ViewSonic	15GS	15 inch	14 inc	30-60 KHz	50-160 Hz	1280*1024/75 Hz	MPRII,TCO92	95 W	37,2*38*41,2	77 168 Ft
Daewoo	CMC1704C	17 inch	16,2 inch	30-69 KHz	50-120 Hz	1280*1024/60 Hz	MPRII	n.a.	n.a.	125 978 Ft
Tatung	TM6714DM	17 inch	16 inch	30-65 KHz	48-63 Hz	n.a.	n.a.	110 W	n.a.	109 536 Ft



# M VÍZÉLY



## Házi Barkács

*Már ott tartunk, hogy képzeletbeli gépünk elindul, de még távolról sem nevezhető működő számítógépnek. Maga a vas olyan buta, mint a föld, egy csomó dolgot el kell neki magyarázni, hogy egyáltalán működésbe kezdjen. Ahhoz pedig, hogy tényleg használatba lehessen venni, kell egy nagy csomó software is. Éppen ezért úgy döntöttünk egy gyors szerkesztőségi konzílium keretében, hogy a PC barkácsolás nem áll meg a vasdarabok összerakogatásával, az alapvető software az operációs rendszer telepítése is idetartozik. Éppen ezért a BIOS beállítások lezavarása után, a PC-X software ügyi minisztere (ha jól tudom, van tárcája, bár nem bársonybevonatú széken ücsörög), The RichFilder, a picipuha lovagrend tagja fogja átvenni a stafétát, Schuerue legfeljebb beleszól.*

Mielőtt még pezsgőbontás és örömtánc következne, be kell érnetek velem, és a BIOS beállításáról szóló homályos fejtegetéseimmel. Itt egyből tisztázni kell egy téves kifejezés használatát, bár a BIOS beállításáról beszélek én is, a beállításokat a CMOS-ban (nem találtam meg az ide vonatkozó jegyzeteimet, hogy mi is a rövidítés eredete) végezzük. A Basic Input Output System nem tartalmaz változókat, az nem más, mint a különböző eszközök (DMA vezérlő, billentyűzetkezelő, órajel generátor, stb.) kezelésére szolgáló

mindig elsütöm, hogy katonai célokra kifejlesztették a WOM egységeket is (Write Only Memory – csak írható memória), mint a tökéletes titokvédelem eszközt. Pardon.

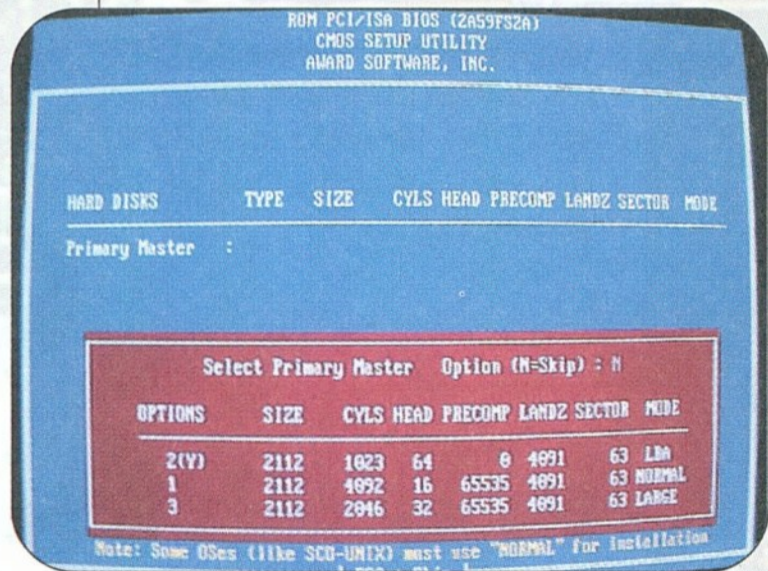
A CMOS szolgál az asztali PC-k rendszerváltozóinak tárolására, ezek az adatok mind a BIOS, mind a processzor számára hozzáférhetőek, és ezek az adatok szükségesek a különböző alkatrészek és perifériák kezeléséhez. A CMOS nem jelent mást a PC-k esetében, mint egy memóriaegységet, amelyben ezek a fontos változók kerülnek tárolásra. A kis áramfelvétel miatt elég egy akkumulátorral táplálni, hogy ne veszítse el tartalmát – legalább négyöt évig elegendő az adatok tárolásához. A CMOS setup általában a bekapcsolás után a memóriateszt alatt egy adott billentyű lenyomásával érhető el, általában a DEL billentyű szokott lenni. Előfordulhatnak azonban speciális, lemez behelyezésére induló setup-ok is, bár ez inkább a 286-os korszakban volt divat.

Hála a PC-k sokszínű világának, a CMOS setup területén is összevisszaság uralkodik. Mint említettem, a keretprogram és a beállítási lehetőségek a BIOS-ból származnak, s ahány BIOS, annyi CMOS setup létezik. Éppen ezért itt

csak a fontosabb pontok fognak szerepelni, hiszen a PC barkács sem lenne sikeres egy telefonkönyv méretű különkiadás formájában. Az első bekapcsoláskor a BIOS egyébként is feltölti a CMOS-t adatokkal, melyek mellett mindenképpen működni fog, csak esetleg nem hozza ki a maximális teljesítményt az adott konfigurációból. A továbbiakban nézzük egy egyszerű, PCI buszos, alaplapra integrált IDE vezérlővel felszerelt konfiguráció főbb beállításait.

Elméletben ugyan nem lehet elrontani a BIOS beállításokkal a gépet, de mi itt a gyakorlatról beszélgetünk, és előfordul-

hat, hogy olyan értékeket sikerül beírogatni, hogy már a beállítási lehetőségig sem jutunk újraindításkor. Először is, ne változtassunk egyszerre sokat a BIOS alapértelmezett beállításain, inkább több körben próbáljuk ki elképzeléseinket, mindig megnézve, hogy az operációs rendszer is működőképes marad-e. Erre valamilyen számításgépes alkalmazás elindítása nagyon alkalmas, és ha még valamelyik lemezegységet is megtekeri, akkor még jobb. Például indítunk be valami rövid 10-20mp-es MPEG tömörítést, természetesen Windows-ban, ha végigfut, akkor gromek, lehet kilépni és tovább piszkálni a BIOS-t. Amennyiben mégis sikerül teljesen kiütni a gépet, akkor az alaplap leírásban meg kell keresni a CMOS-ra hivatkozó jumpert és „kisütés” állásba tenni, majd legalább negyed órára úgy hagyni. Nyugodtan lehet hosszabb időtartamra is, makacsabb CMOS esetben néha még fél óra is kevés lehet, de természetesen ezt a bűvészkedést kikapcsolt állapotban végezzük, és ne a BIOS átírásához való jumpert piszkáljuk, mert azal tényleg haza lehet vágni az alaplapot. Legyen szó bármilyen CMOS setupról, mindenképpen menüponthoz álló felülettel találkozunk, bár az AMI WIN-BIOS-nak keresztelt érdekesség grafikus felületet és egeres kezelési lehetőséget kínál, természetesen ott is elvégezhető minden billentyűzetről. Vágjunk bele:



rutinok gyűjteménye, amin keresztül a processzor megszólítja azokat. A beállításokhoz a BIOS csak a kérdéseket adja, a válaszok máshol kerülnek tárolásra. Régebben főként EPROM-okat (speciális módon, általában UV fényel törölhető, csak olvasható memória), bár már inkább Flash-PROM, vagy EEPROM áramköröket használnak erre a célra, melyek törölhetőek és újraírhatóak ugyan kiemelés és speciális eszközök nélkül is (BIOS upgrade), de általános használatuk során szintén ROM-ként (vagyis csak olvasható memóriaként) viselkednek. Bár nagyon rossz vicc, de



**SPRINT**

**SPRINT Computer Kft.**

1087 Berzsenyi u. 3.

Tel.: 210-4835, 210-4836 Fax: 313-4866

1068 Felsőerdősor u. 7.

Tel/fax: 342-4707, 342-6724

[WWW.SPRINT.HU](http://WWW.SPRINT.HU)

2000 Flipper	1 100	Diablo	8 100
3 koponya, Toltec	6 700	DiskWord 2	8 600
688I Hunter Killer	8 800	Forma 1 (3DFX)	8 800
Creatures	4 300	M1A2 Abrams	8 600

**DVD CD-k,  
SZKENNEREK**

**Játékok,  
HANGKÁRTYÁK**

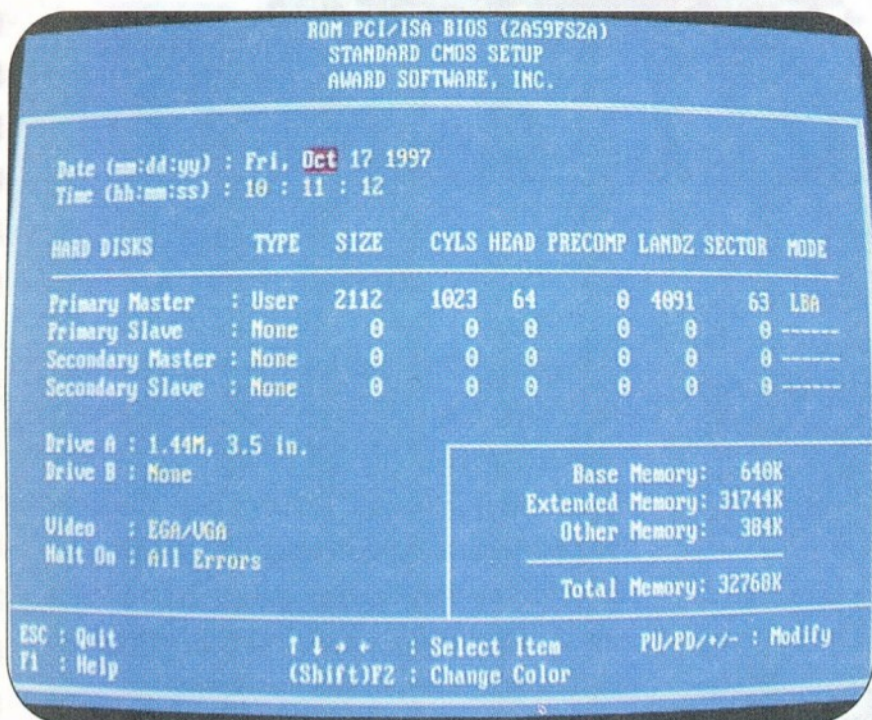
MegaPack 7	6 900	SoundB 16 oem	10 200
Power F1, SWIV	7 900	SoundB Awe64	18 200
Outlaws	9 700	Gravis UltraS	18 700
Power F1, SWIV	7 900	Színes szkennerek	22 500

**5% kedvezmény  
2db vásárlásakor**

**Teljes Microsoft  
szoftver választék**

Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák





felettiekre jutó lemezterületet nem tudjuk használni. *Large*, a cilinderek számát felezi, a fejek számát duplázza, így az egész lemezterület elérhető, de az elérési sebesség nem a maximális. *LBA*, pontosan a nagy vinyók kezelésére találták ki, így ha nem muszáj a másik két pont valamelyikét választanunk (például olyan beállítással írtak rá adatokat, melyeket meg akarunk tartani), akkor ezt használjuk. Az IDE HDD auto detection a CD-ROM-ot nem szokta kimutatni, azt a bootolás előtt megtekeri, legalábbis az olyan alaplapok, amelyek képesek róla bootolni.

**Standard CMOS Setup:** ez egy olyan menüpont, amelyre nem igaz, hogy alapértelmezett adatokkal is működő gépet eredményez. Itt kell beállítani a dátumot, az időt és a floppy meghajtó(k) típusait. A dátum és idő beállítása értelemeszerű, a floppy drive-okat „A” és „B”-ként különbözteti meg – olyan sorrendben kell megnevezni őket, amint a bekötésük történt, ha felcserélve akarjuk használni, annak megadására a későbbiekben lesz mód. A merevlemez adatát itt kézzel lehet beállítani, illetve listából választani. A monitor vezérlő beállítása, a billentyűzet meglétének és a memória méretének felismerése automatikus. *Halt On:* itt azt határozhatjuk meg, hogy milyen hibáknál álljon meg hibáüzenettel, és melyeket hagyja figyelmen kívül az operációs rendszer töltését megelőző önteszt (pl: keyboard, ekkor nem szól a lezárt billentyűzet miatt).

**BIOS feature setup:** menjünk végig a menüben. *CPU internal cache:* a processzor belső gyorsmemóriájának engedélyezése, letiltása jelentős sebességvesztést eredményezhet. *External cache:* az alaplapon található cache engedélyezése, ha letiltása nem vezet mérhető sebességcsök-

kenéshez, akkor biztosak lehetünk benne, hogy sikerült szert tennünk a Gagyí Kft. egyik remek hamis-cache típusú alaplapjára (magyarán: átvágtak). *Boot Sequence:* azt állíthatjuk be, hogy milyen sorrendben keressen rendszerállományokat a gép a különböző meghajtókon. Beállítható tetszőleges sorrendben, pontosabban a BIOS által kínált lehetőségek szerint: „A” és „C” meghajtó, esetleg CD-ROM, de akad olyan, ahol SCSI is szerepel a lehetőségek között. *Floppy seek at boot:* ez az opció még a 360-as és 720-as drive-ok számára lett kitalálva, az újabb meghajtók némelyike elég morcos arra a durva rángatásra, amit bekapcsolt állapota jelent. *Swap floppy drive:* a két lemez meghajtó felcserélve mutatkozik az operációs rendszerben, de egyes operációs rendszerek háklisak erre, így ha tehetjük, inkább a kívánt sorrendben madzagoljuk fel a meghajtókat. *Mindentéle Shadow:* az első megabyte memória 640KB feletti részét a BIOS lefoglalja magának, úgynevezett árnyék RAM-nak. A nem lefoglalt területet lehet cache-nek használni, de nem érdemes babrálni a default beállításokkal, mivel ha kihúzzuk a BIOS alól egy a számára fontos területet, jócskán megkavarhatjuk a konfi lelkivilágát.

Bár csak a legfontosabb, és állítgatásra érdemes, pontosabban hasznos hajtó pontokkal próbáltam foglalkozni, mégis kevésnek bizonyult a hely, így a jövő hónap még a CMOS setup hónapja lesz.

**IDE HDD auto detection:** bár sokadik a sorban, mégis célszerű elsőként ezt a menüpontot választani. Itt egy automatikus felismerési rutin fut végig az összes lehetséges IDE csatornán – Primary Master és Slave, Secondary Master és Slave. A talált merevlemezeket felkínálja elfogadásra, amennyiben az adatok egyeznek a beszerelt merevlemez adatával, fogadjuk el őket, így automatikusan bekerülnek a meghajtó lista megfelelő helyére. Az 1024-nél több cilindernél többet használó vinyóknál három lehetséges kezelési mód közül választhatunk. *Normal*, így a 1024 cylinder

## Ready COMPUTERS KFT

Bp. V. ker. Vadász utca 36.  
H-P: 9.30-18.00 Sz.: 9.00-13.00  
Tel: 131-0518, Fax: 111-8671  
http://www.inext.hu/~ready

### KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK

<b>READY STATION</b>	97.000 Ft
IBM 6x200, 8MB RAM, 1GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA	
<b>READY OPTIMAL</b>	135.000 Ft
Intel P150, 16 MB RAM, 1.6 GB HDD, 1,44 FDD, 14" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 1MB VGA, 20x CD	
<b>PROFESSIONAL</b>	196.500 Ft
Intel P166MMX, 32MB RAM, 2.1GB HDD, 1,44 FDD, 15" COLOR SVGA LR NI MONITOR, 2MB VGA, 20xCD, SB16	

Komplett gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk.

### Alkatrészek teljes választéka

SoundBlaster AWE 32 OEM /AWE 64	14.400 / 16.000 Ft
2-6 Sony / 4-6 Pana cd író kit	74.600 / 106.500 Ft
Diamond Monster 3D 4MB	31.200 Ft
US Robotics 33.6 / 33.6 külső	18.600 / 12.800 Ft
HP / Epson / Canon nyomtatók	

Árlistánkat faxbankból is lekertheted:

2-333-666 / 1310#

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!



### Mr. Joe GUN:

GIGABYTE TX alaplap 75-250 MHz. 512KB cache ATX

Intel 200 MHz MMX CPU 3,2 GB QUANTUM HDD 32 MB SDRAM.

24x CD. HERCULES STINGRAY 128 bit / 6MB PCI VGA OEM kártya és 3D gyorsító egyben + Pandemonium; Forma 1.

1.44 FDD. Midi ház. WIN95 105 gombos bill. MS-Mouse. Sound Blaster 16. /Creative/. 15" AMAGA Monitor digitális.

267.530.-

Egyéni konfigurációk összeállítása megrendelésre.

Játékok és folyóiratok nagy választékban, kedvező áron!

G. üzletház

### Mr. Joe Computer

1074. Bp., Rákóczi út 68.

Tel: 351-09-(24-27)/113 m.

Gépeinkre 1+2 év garanciát vállalunk!

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!



kicsi, sÁRGA, veszÉlyes?



# M VÍZÉNY

# Webesnek áll a világ

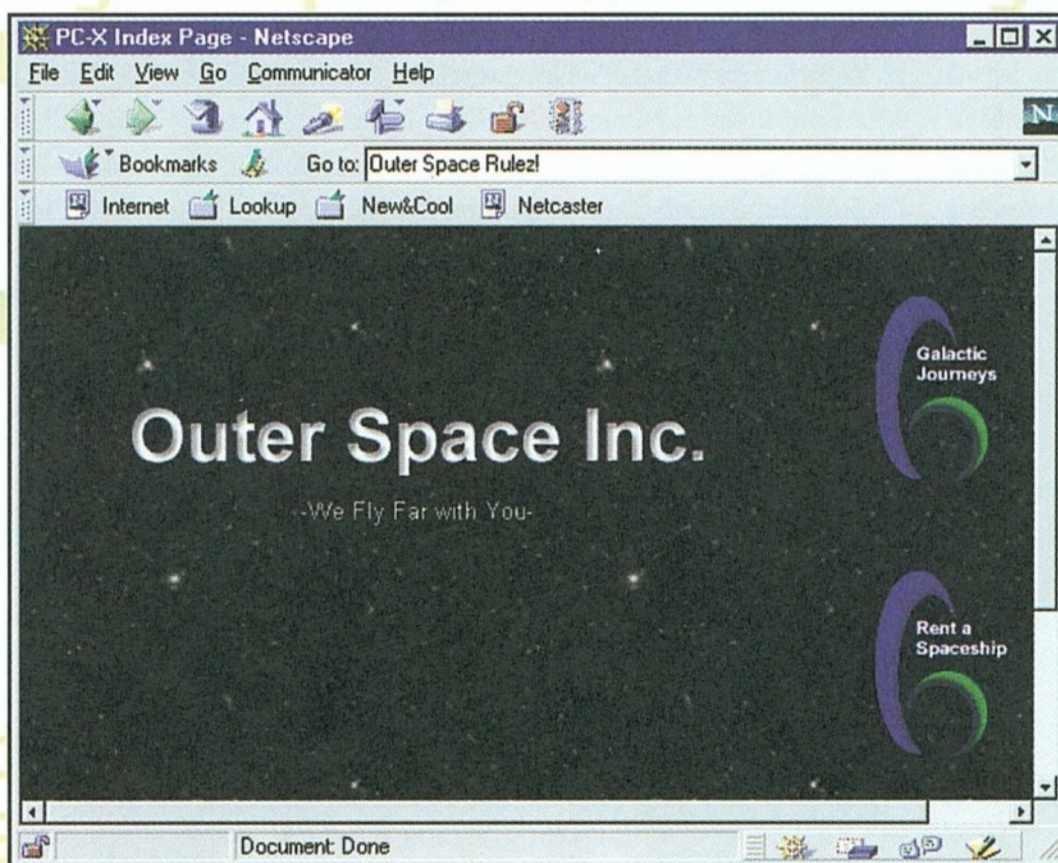
**Zuzer The Hun** azt ígérte, hogy grafikával erősen támogatott Web oldalt fogunk összerakni ezen cikk alapján. És ez így is lesz. Ehhez semmi más nem kell, mint mindaz, amit eddig megtanultunk az előző cikkekből, de aki hiányzott az órákról, az se izguljon és/vagy bánkódjon, mert ezen írás alapján is menni fog a dolog. Viszont ez azt is jelenti, hogy felnőtt korba lépünk, és a jövő hónaptól már nem a HTML és Internet alapjain rágódunk, hanem haladó cikkekkel találkozhat minden kedves érdeklődő. Hát igen, az élet kemény, de itt, a PC-X-ben legalább igazságos is. Ámen.

Szóval, grafikával és minden eddigi HTML fogással támogatott felület következik, tatatatááá! Szoftver nem kell hozzá más, mint az eddigi grafikával foglalkozó cikkekből már jól ismert Photoshop (4-es verzió, ha lehet, de persze a régebbi verziókkal is működik kisebb-nagyobb, de inkább kisebb különbségekkel), ehhez egy plug-in, nevezetesen az Eye Candy (régebben Black Box) nevezetű, az Alien Software által forgalomba hozott demo csoda, a Drop Shadow. Található a CD Mélyvíz könyvtárának ZUZER al-könyvtárában.

Csak és csakis a cikk kedvéért kitaláltam egy céget, ami jövőbeni űrutazásokkal foglalkozik, remélem, hogy megbocsát a kedves olvasó. A cég neve Outer Space Incorporated, azaz Világűr Vállalat, vagy valami ilyesmi. Amit most fogunk csinálni, az egy úgynevezett corporate design (kórpörét dizájn), azaz komoly céges megjelenés – vagyis ennek egy poénosabb változata –, az angolért elnézést kérek, de hát végül is ez az Internet nyelve, nem más. Lássuk. Kezdjük mindjárt a háttérrel. CTRL N-nel New Image, ez egy 100x100-as RGB lesz, háttér fekete. Adsz neki egy 40-es Uniform Monochrome Noise-t, majd egy-két Lens Flare-t (tudod, Filter-Render-Lens Flare), de ezek ne legyenek nagyobbak, mint 15-20%. Ekkor nagyítsd fel az Image-t 250x250-re, és ízlés szerint Image-Adjust-Levelezd, hogy ne legyen túlságosan világos, ami esetleg zavarná a szöveget, ami az előtérbe fog kerülni. ALT i m i-vel alakítsd át 5 bitesre (picit több-kevesebb nem sokat számít se letöltési időben – file méret –, se kinézet-

ben), majd mentsd el, mint mondjuk stars.gif (persze megteszi sima random noise is, de hát az oly snassz, nemde.

Most pedig, ahogy azt eddig is tudtátok, a <BODY> TAG-ben kell megadni a háttér Image definíciót, azaz <BODY BACKGROUND=„stars.gif”>. Ha most elmentitek a HTML file-t, és megnézik a Browserben, akkor egy viszonylag csillagos ég-szerű dolgot kaptok. Következő dolog a cég neve, nyomás vissza Photoshopba. Ehhez nyiss egy new image-t (CTRL N), ami 350x60-as RGB Image. 40-es Arial betű (SGI vagy Macintosh gépen inkább Helvetica, haha;



most, hogy a Mac ennyire halott, az SGI marad azoknak, akik nem a saját pénzüket költik), mégpedig egy új Layerben, a háttér fekete, a betű, azaz az előtér fehér. Most jelöld ki az Outer Space Inc. egész fehér területét (Magic Wand Tool, Select Similar). Választ az inverzét (Select Inverse), majd Feather 1 pixel, és most használjuk a „Filter Eye Candy Drop Shadow”-t. Ez így, azaz a betűkön kívüli kijelöléssel a betűk belsejét vájja ki, de persze majd próbáld ki a fordítottját, végül is erre találták ki. Beállításokat nem közlök pontosan, mehetnek ízlés szerint. Most ALT i m i-vel Indexed Image-t csinálhatsz belőle (5 bit Adaptive pont jó lesz), majd File-Export GIF 89a-val (azaz transzparens, azaz átlátszó GIF-fel) eltörölheted az Image nem kívánt, teljesen (vagy részben) fekete részeit. Nem kell túlzásba vinni, hiszen a háttér amúgy is elég sötét és elég egységes ahhoz, hogy a megmaradó szürkésebb részek ne látszódnak. Lényeg, hogy a felirat Anti-Aliased szélei (hogy az mi, arról már volt szó) megmaradjanak és ne legyen töredezett a végeredmény.

A főcímet egy 600 széles TABLE-be rakd, középre és felülre igazított CELL-ben. Alá jön a társaság jelmondata, ennek szintén Arial a betűtípusa, ebben a Face=Arial és Family=Arial TAG-ek segítenek, attól függően, hogy Microsoft Explorer vagy Netscape Navigator/Communicator használod. Kezdőknek érdemes ezekkel a paraméterekkel megismerkedni és eljátszani. A néhány <BR> TAG azért kell, hogy a főcím ne a lap legtetőjén legyen. Image esetében persze használható a <VSPACE> TAG is, de akkor az alatta levő dolgoktól is messzebb kerül. Mostanra a HTML file-nek így kell kinéznie.

```
<html>
<head>
<title>PC-X Index Page</title>
</head>
<body bgcolor=black text=white background=stars.gif>
<table width=600 height=300 cellpadding=0 cellspacing=0>
<tr>
<td align=center valign=top>
<br><br><br><br>
<img src=space.gif><br><font
face=arial family=arial size=2
color=cccccc>
-We Fly Far with You-
</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

Jöhetnek az ikonok. Készíts egy 150x150-es RGB Image-t fekete háttérrel. Húzz egy Elliptical Marquee-t valahova a közepe tájára, majd invertáld a kiválasztott területet (Select - Invert Selection). Vedd elő a Drop Shadow Plug-Int, Color legyen kék, a többi beállítással pedig játssz el attól függően, hogy mekkora a kiválasztott területed, és milyen az ízlésed. Nem lesz nehéz ezzel a könnyen kezelhető Interface-szel és Real Time Preview-val. Úgy érzem, az Alien minden Plug-Inja dicséretes ebből a szempontból, arról nem is beszélve, hogy mindenki számára hasznos a legtöbbje. Ez itt nem a reklám helye, csak objektív megállapítás, cserébe viszont elmondom, hogy sokszor makrancoskodik a Drop Shadow, pl. előfordul, hogy az OK gomb (vagyis a pipa gomb) lenyomása után nem a kívánt eredmény, hanem újra a Plug-In ablakja jelenik meg. Ebben az





esetben okézz, illetve pipáld megint. Most csinálj egy új Marquee-t (először klikkeléssel töröld az előző kiválasztást), legyen a kész félholdon belül valahol. Ebben az esetben hasznos tudni, hogy a SHIFT folyamatos nyomva tartásával lehet a méreteket egységesíteni, azaz nem ellipszis, hanem kör keletkezik emígyen. Menj megint a Drop Shadow-ra, ehhez nem kell más tenned, mint ALT CTRL F-t nyomni, ekkor nem ismétlődik az utolsó effekt, mint a CTRL F esetében, hanem ugyanaz a dialógusablak, vagy mifene interface pat-

tan fel. A shadow Color legyen zöld, az árnyék szöge meg az előzőnek az ellentétje. A többi beállítás, mint láthatod, megmarad a Last Used opciónál. Most következik a felirat, ez semmi különös, csupán egy icipici Arial típusú két sorban. Csinálj belőle Indexed Image-t, ahogyan eddig is (ALT i m i), Adaptive és 5 bit megint csak megteszi, Diffusion dither legyen beállítva, csakúgy, mint az elején. Most ugyanúgy exportáld, mint a főcímet.

Készíts még egy pár ikont, majd rakd be őket az oldalba. Ehhez nem kell más, mint a <TABLE>-be behelyezni még egy CELL-t a <TD> TAG-gel. Persze nem árt, ha az ikonok mutatnak is valahova, tehát <a href=galactic.html><img src=galactic.gif border=0></a> Most erre változott a HTML:

```
<html>
<head>
<title>PC-X Index Page</title>
</head>
<body bgcolor=black text=white
```

```
background=stars.gif>
<table width=600 height=300 cell-
padding=0 cellspacing=0>
<tr>
<td align=center valign=top>
<br><br><br><br>
<img src=space.gif><br><font
face=arial family=arial size=2
color=ccccc>
-We Fly Far with You-
</td>
<td width=25 valign=top>
<a href=galactic.html><img
src=galactic.gif
border=0></a><br>
<img src=rent.gif><br>
<img src=moon.gif>
</td>
</tr>
</table>
</body>
</html>
```

No, ezzel megvolnánk. A jövőben is mindig szívesen várom a mindenféle kérdéseiteket, természetesen a teljesen kezdőket is, attól függetlenül, hogy az elkövetkezőekben kevésbé köztudott dolgok fognak előkerülni.

**SZÓTÁR**

**Drop Shadow (főnév)**

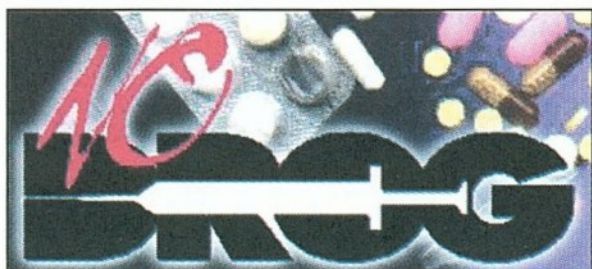
Veletl árnyék – az, ami akkor keletkezik, ha picit felemeled a könyvet az asztról, feltéve, ha ég a lámpa, a könyv és/vagy az asztal nem teljesen átlátszó stb.

**Magic Wand (főnév)**

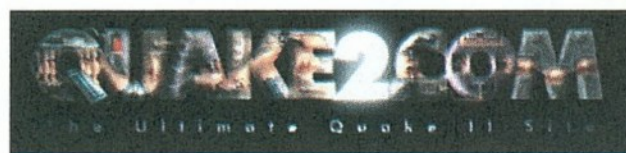
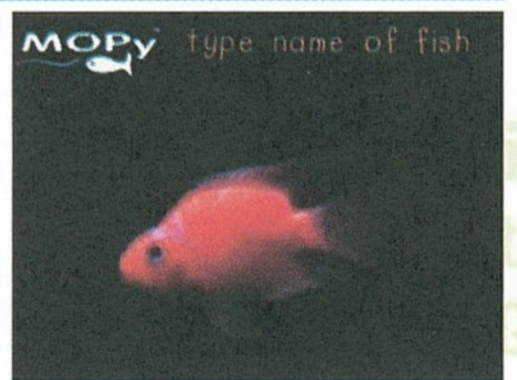
Azaz varázspálca, a bitmapekkel dolgozó grafikus szoftverek ügyessége, hogy ki tudják választani egy kép vagy részlet azonos színű területeit



E hónapban is elsősorban az InterBalatonon szörfözünk, azaz jobbra érdekesebb, hazai siteokra hívjuk fel a figyelmeteket. Itt van például mindjárt a Planetarium lapja ([www.planetarium.hu](http://www.planetarium.hu)), ahonnan többek között találasz elágazásokat az idén nagyon aktuális Mars-kutatással foglalkozó címekre, megtekintheted a Lézerszínház előadásainak időpontjait is, no meg böngészhetsz egy nagy rakás cím között, amik csakis a csillagászat területeire mutatnak. Drogtalanságról szól a [www.nodrog.hu](http://www.nodrog.hu), a Kábítószerellenes Bizottság Honlapja. Igen, így, hivatalosan, ahol nem elsősorban a propaganda került előtérbe: elolvashatod a Bizottság munkaprogramját, jelentéseit, s találasz infót a drogellenes programokról is.



Érdekes site-ra leltem Andressew Iván ajánlatában: a [www.lib.klte.hu/klte/students/katona](http://www.lib.klte.hu/klte/students/katona) címen megtudhatod, mik a jövőbeni katona kötelességei, és lehetőségei, hogy „kibújjon” a szolgálat alól. Szóval, ha kétségeid vannak a teendőid iránt, például a szolgáltatshalasztást illetően, bátran keresd fel e helyet. Van itt valami, ami Zongnak is van már, sőt Newlocalnak is. Igen, belepityegnek a szerkesztőség életébe is a tamagocsi, fene a csipogójukat. Ha azonban úgy gondold, itt az ideje, hogy egy virtuális halat engedj a képernyődre, a [www.hp.com/go/fish](http://www.hp.com/go/fish) helyről ingyen töltheted le a Hewlett-Packard VR halacszkáját. Ha azonban „normális” tamagotchira vágysz, interneten is nevelhetsz egyet ([www.msaka.com/tama/](http://www.msaka.com/tama/)), de akár le is töltheted Windows alá. Végezetül, a hamarosan megjelenő Quake 2 adja az aktualitást a [www.quake2.com](http://www.quake2.com)-nak, ahol mindent megtudhatsz a „kvék-mániáról”, amit csak akarsz.





# M VÍZÉLY VÍZÉLY

## Internet -**ÖSZVÉR** Internet Explorer 4.0

**TRÍ** szerint furcsa állat ez a Microsoft IE 4.0: bár még régi Win95 alatt működik, bepillantást enged a jövőbe – egyfajta átvezetés a most már rendesen elhalasztott Win98 felé. Szép példája továbbá a teljes pályafordulásnak – mint az köztudott, a cég egyes képviselői pár évvel ezelőtt még az internet jelentéktelenségéről beszéltek, aztán most tessék: ők akarnak diktálni a böngészőháborúban! Miután a hármas verzióval úgy ahogy sikerült felzárkózni a nagy vetélytárs, a Netscape mögé, a 4-est már azzal a nem titkolt szándékkal kezdték el fejleszteni, hogy ezúttal az Explorer mutassa meg, merre tart, fejlődik ma az internet és a böngészők.

mailboxokat), valamint nincs benne levélfelügyelő, ami kuruttyolna, ha új leveled jön.

A Netmeeting továbbra is videó-konferenciák összehozására alkalmas, a Netshow pedig a Microsoft saját „real audio/video”-ja, azaz egy hang- és mozgófilm-folyam fogadására és lejátszására alkalmas eszköz. Ezeknél egy kicsit több figyelmet érdemel a Frontpage Express (munkanévén FrontPad), amely a nagy testvér egyszerűsített változata. Úgy tűnik, megszabadították a komplett szervertől, ami nagyon jót tett neki, cserébe viszont frame-ek sincsenek benne. Tulajdonképpen arra jó, hogy összeüssünk benne egy-egy egyszerű web oldalt – ismeri a táblákat, formákat, sablonokat, kezeli a Java és ActiveX appleteket, a JavaScriptet. A kezdőket varázslók segítik, haladók kihasználhatják, hogy a program teljesen ALAK (“Amit Látsz, Azt Kapod” – magyarul: WYSIWYG) módon működik; a profikat a HTML forrás szerkesztésekor a különböző elemek színiemelésé támogatja.

**M**ivel elég kevés hely áll rendelkezésre, címszavakban tekintünk át az újdonságokat! Legfontosabb talán a jövő felhasználói felülete, az Active Desktop és az ezzel járó (fájdalmas) kezelőfelület-fejlesztés. A lényeg: szörfözhetsz

toztatott helyeket használja alapul, amelyek egyébként nagyon szépen rendezve előhívhatók a History gomb megnyomásával. A technológia neve: Explorer Bars, ugyanis a böngésző ablak bal oldalának egy részét használja az információ megjelenítésére, valamint a History-n kívül kiterjed még a Favorites-re és a Search-re – utóbbi katasztrófa azok számára, akik hozzászórtak, hogy a gomb megnyomására ked-

venc keresőjük töltődik be. Az egyszerűség-nél maradván, említésre méltó a drag-and-drop térhódítása: tetszés szerint hajgálhatunk linkeket a különböző sávokra, a Linkek köze, a Desktopra vagy ahova tetszik.

Az IE4 számos új szabványt támogat (vagy teremt?). Az összes közül talán a legérdekesebb a Dynamic HTML, amelynek segítségével nagyon egyszerűen kisebb programcskákat, rutinokat írógathatunk az oldalba. Például az egérkurzor alatt megváltozhat a szöveg stílusa és színe, váratlanul



bárhonnan, és aktív webtartalommal nyomhatod tele a Desktopot (hurrá! :-)). Aztán itt van a misztikus Active Channel technológia: normális definíciója nincs, lényegében hétköznapi weboldalak speciális böngészéséről van szó – szerintem így akarják kiküszöbölni azt, hogy az elbutult amerikai átlagembernek akár egyetlen címre is emlékeznie kéne: az egész automatikusan frissül és töltődik bele a desktopjába). Ha mégis be akarsz gépelni egy címet, az AutoComplete megpróbálja kitárolni, mi lesz az. Ehhez a korábban meglá-

megjelenhetnek képek és animációk. Hogy ez hol helyezkedik el a Java, JavaScript, ActiveX palettán, arról nem szól a fáma. Mindenkinek figyelmébe ajánlom a Microsoft IE oldalán, a demók között található komplett spectrumos Asteroidot, amelyet egy DHTML oldalon játszhatunk – kis JavaScript segédlettel.

Az újítások sora hosszan folytatódik, érintve Java-t, DirectX-et, nagyobb biztonságot, könnyebb kapcsolódást, ám ezek helyett inkább vessünk egy pillantást a kiegészítő alkalmazásokra, mert azokból is van bőven! Elsőként itt az Outlook Express, amely az Internet Mail & News-t váltja fel. Két meggyőző ok az áttérésre: több mail account kezelése és egymásba ágyazható alkönyvtárak. Két hiba: nem importálja a MailNews levélformátumát (a megoldás: telepítsük a nyakába, és akkor átveszi és kijavítja a korábbi

Végül, de nem utolsó sorban, tovább fejlődött a Microsoft Chat, a cég saját IRC-szerű kliense. Ennek specialitása, hogy a beszélgetéseket képregényformába önti: a résztvevők kiválaszthatják, milyen karakterrel szeretnének részt venni a „történetben”, valamint minden hozzászólásukhoz arckifejezést/gesztust választhatnak (pl.: mérges, kiabál, fél, örül, üdvözlöl valakit, legyint stb.). A program maga is „segít”: tipikus angol kifejezésekre (köszönés, „I am”, „You are”) magától választ gesztust. A legnagyobb poén az egészben, hogy működik normális IRC szer-  
 vereken is (lásd a képet!).

### A CD mellékleten található PC-X User e havi témái:

- abC++ nyelv rejtelmel: **Struktúrák használata**, s a keyboard LED-ek villogtatása
- AsM Elmélet: **Koprocesszor-programozás II** (és CPU fejlődési történet)
- Audio avagy a hangkeltés PC-n: **Az ADLIB és ADLIB-GOLD programozása II**
- Cheats – kódok játékokhoz: **Új Cheat-ek!**
- DEMO Elmélet: **FLI lejátszás?** Igen, 32 bit-es protected mode-ban C-vel!
- Graphika: **Objektum-orientált grafikus felhasználói felületek 1**
- OOP és Turbo Vision: **Dialógustervezés II és adatnyilvántartó program**
- Pascal nyelv rejtelmel: **A Crt Unit mélységei**
- Rendszerprogramozás: **CD-ROM programozása MSCDEX-en**
- Vírus – ami tönkretesz gépünket: **Álcázási technikák, kódolt és polimorf vírusok**

Tervezzük, hogy mi is – mint előbb-utóbb a PC-X magazin CD-felülete – átállunk HTML formátumra a Windows-os HyperText helyett. Rengeteg előnye van a HTML-nek: multimédiás-kezelhetőség, JPG file-ok használata (True Color), szabadabb hyperlink-ek, operációs-rendszer függetlenség és még sorolhatnám. Vannak, akik tiltakoznak, hogy DOS-ból nem lehet majd elolvasni – Sting most írja a DOS-os HTML olvasót, megkönnyítve a Windows-t nem használók sorsát. Amúgy a HTML-t mind Windows, Win95, WinNT, OS/2, Macintosh, és még ki tudja mennyi op.rendszer alatt lehet olvasni. Kérlek benneteket, hogy írjátok meg véleményeteket a PC-XUSER eMail címére (PC-XUSER@IDG.HU). Köszönettel várjuk leveleiteket és véleményeteket.

R4s, a PC-X User szerkesztője

**PC-X User**



# INGYEN CD-t

választhat akár 5000.-Ft értékben  
ha belép a klubba:

- 7,5% foglalóval 7 napig otthon próbálhatja ki a CD-t,
- 15-50% kedvezményt kap CD vásárlásakor
- kínálatunkról havonta küldünk tájékoztatót

## Használt CD-ROM vétele-eladása

- akár a legfrissebb CD-k is fellelhetők
- 30-60%-al olcsóbbak az újnál
- máshol már nem kapható ritkaságok

## HOZD BE végigjátszott CD lemezeidet

- a beadott CD-k 90%-a elkel
- az eladó kötheti ki az eladási árat

Készpénzért vagy bizományba

**Minden  
CD-t  
átveszünk**

**CD-ROM  
LEMEZEK**

Bp. VI., Vörösmarty u. 58/a.  
/közel a Nyugati p.u.-hoz/  
Telefon: 302-5172 E-mail: rilla@ahol.com  
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 10-18-ig

910 F

## Monster 3D

**DIAMOND**

PSYGNOSIS F1  
TOMB RAIDER  
DESCENT II  
MechWarriorII  
EF 2000  
VR Soccer

4 MB EDO RAM  
3Dfx Processzor  
5 év garancia  
Driver követés  
Játék Patch-ek



PIXEL Multimédia: 1088 Bp. Rákóczi út 13. tel:266-6059  
fax:118-6651 E-mail:pixel@mail.mata.vu www.pixel.hu

**GAMELAND  
PC CD  
SHOP**

# GAMELAND

1201 Budapest, Baross u. 55, Tel.: 284-1471, 283-0230/36

Nyitvatartás: H-P: 10.<sup>00</sup>-20.<sup>00</sup>, SZ-V: 10.<sup>00</sup>-18.<sup>00</sup>

1073 Budapest, Erzsébet krt. 41. Tel.: 342-0468

Nyitvatartás: H-P: 10.<sup>00</sup>-18.<sup>00</sup>, SZ-V: 10.<sup>00</sup>-13.<sup>00</sup>

Már most elkezdjük  
**KARÁCSONYI AKCIÓNKAT!!!**

Október 1. és december 15. között  
tagságit váltók sorsoláson vesznek részt!

Fődíj: 1 db  
éppen  
aktuális  
CD-ROM!

Rengeteg egyéb **MEGLEPETÉS!!!**

Ha valamelyik CD még/  
már sehol sem kapható?

...keresd nálunk!

Érdeklődj a  
Klubban!

&

Kérd ingyenes  
tájékoztatót  
és árlistánkat!!!

Az újdonságokat nálunk hálózatban  
is kipróbálhatjátok!  
pl. Jedi Knight - Dark Forces 2

Rövid határidővel  
csomagküldést  
vállalunk!







# M VÍZÉLY

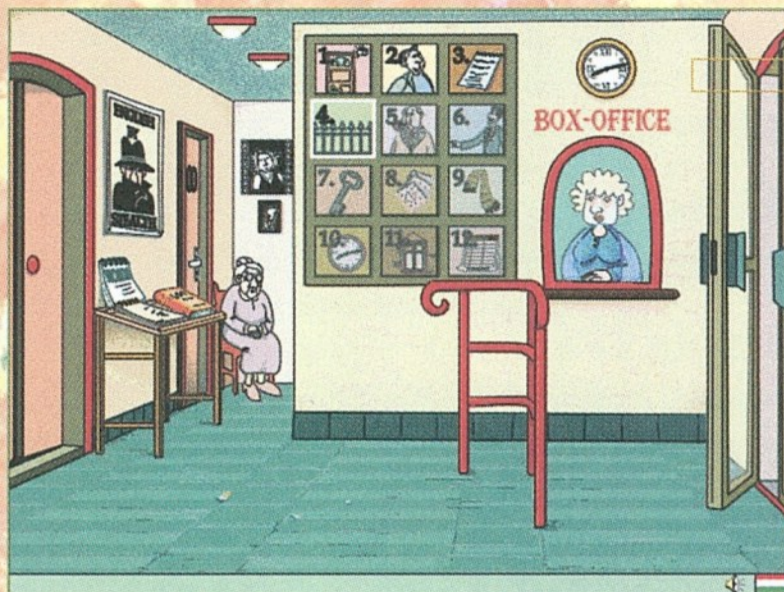
# LOPVA angolul

English by Stealth

A bajai Profi-Média Kft. ismét nevéhez és hagyományaihoz hűt alkotott. Az egyik leg(él)ismertebb, magyar szerzők által „elkövetett” angol nyelvkönyvet, a „Czobor-Horlai”-t készítették el multimédiás formában – Zazu öröme.

Az idei Comptairen – többek között – a sorozat első, kezdőknek, illetve újrakezdőknek szóló darabjával jelentek meg. A sorozat egy izgalmas TV-krimin keresztül vezet be a nézőt, a felhasználót az angol nyelv rejtelmeibe. Az első részben megismerkedünk a szereplőkkel „Gentleman” Henryvel és bandájával, akik az évszázad büntetetté készülnek, ám mindig közbejön valami. A közel egyórás filmet tizenkét epizódban nézhetjük meg. Az egyes részek után különböző feladatokat kell megoldanunk, ezek között vannak szövegértési, olvasási, írási, szókinccsfejlesztő, nyelvtani tudást fejlesztő, sőt kiejtést gyakoroltató feladatok, valamint keresztrejtvények. Összesen 360 ilyen feladatot, gyakorlatot kell megoldanunk a teljes tanfolyam során.

A programban mindezekon kívül egy 1500 szavas hangos szótárt, egy hangos kifejezéstárat és egy 50 oldalas – részben hangos – nyelvtankönyvet is találunk.



## Hypie – Angol szótár

Hypie, már amennyire én meg tudtam állapítani, egy meztelen csiga. Megmondom őszintén fogalmam sincs, miért pont egy csiga lett a program névadója, de szerencsére maga a program nem csigalassúsággal működik. A program úgy működik, mint minden más hasonló program: kiválasztjuk melyik nyelvről kívánunk fordítani, majd begépeljük a szót, és ha szerencsénk van, akkor a gép megtalálja a megfelelő szót az adatbázisban, és kiírja az összes megfelelő szót. Ami nekem nagyon tetszett, hogy a szótár tanítható, tehát új szavakat és kapcsolatokat adhatunk meg, amit elment a merevlemezre, és ezek után ugyanígy tudja, mint a CD-n lévő szavakat.

Néhány apró hibát is találtam, mert az hagyján, hogy néhány alapszót nem ismer a program (pl. combat), de hogy a `to be`-re azt mondja, hogy nem találja, azért az nem semmi. Aztán végül rájöttem, hogy bennem van a hiba, mert nem így írtam: `to be, was/were, been`. Ezt azért nem kellett volna.

Ezen apróságok ellenére szerintem nagyon kedves kis szótárprogram, és nem utolsó sorban még használható is.

könyv eredeti hanganyaga volt, és amelyen – szinte kivétel nélkül – angol anyanyelvű színészek adják elő a történetet.

Akinek van Internet hozzáférése, az egy kis különdíj megfizetésével házi-angoltanárra is szert tehet. Az olyan feladatokat, amelyeket elég nehéz software-esen ellenőrizni, például egy fogalmazást, egyszerűen levélként elküldi a hálón keresztül egy angoltanárnak, aki kijavítja és visszaküldi a felhasználónak.

*Pelace™ még két apróbb, magyar multimédiás terméket szeretne bemutatni az oldalon.*

## Az 1. magyar családi CD-ROM

Ez a CD a család minden tagjának szeretne nyújtani valamit. Több különálló kis programcska kapott rajta helyet. Ebből talán a legérdekesebb Bornemissza Annának, I. Apafi Mihály feleségének szakácskönyve 1680-ból. Külön szótárt mellékeltek hozzá a készítőik, mert az akkori nyelvezet kissé elüt a maitól, és elég nehéz lenne főzni, hogy gőzünk sincs miről is van szó. Mondjuk ember a talpán, aki ebből a könyvből valamit is megcsinál, szerintem inkább csak érdekességként került fel a CD-re. De ennek ellenére lehet próbálkozni.

Azért a főzés szerelmeseinek fölkerült egy könnyebben emészthető anyag is a korongra, mégpedig egy mai, közérthető nyelven írt, normális szakácskönyv. Több mint száz recept közül választhatjuk ki a nekünk megfelelőt, és némelyikhez még képeket is találhatunk.

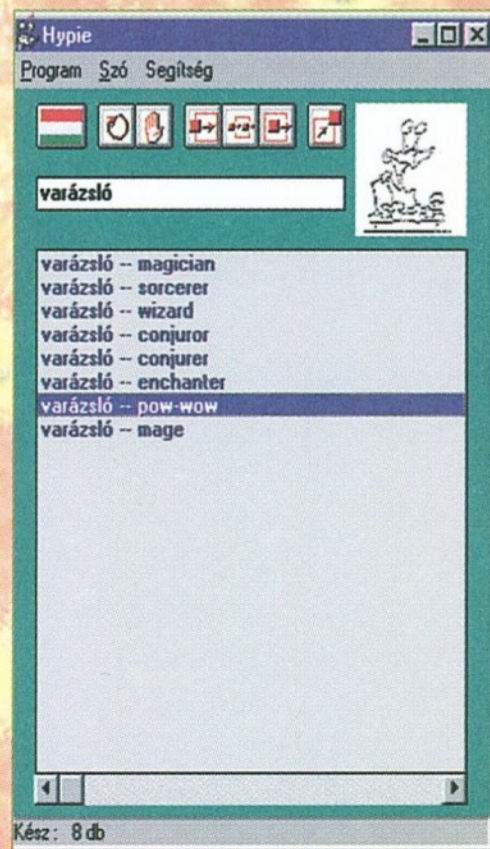
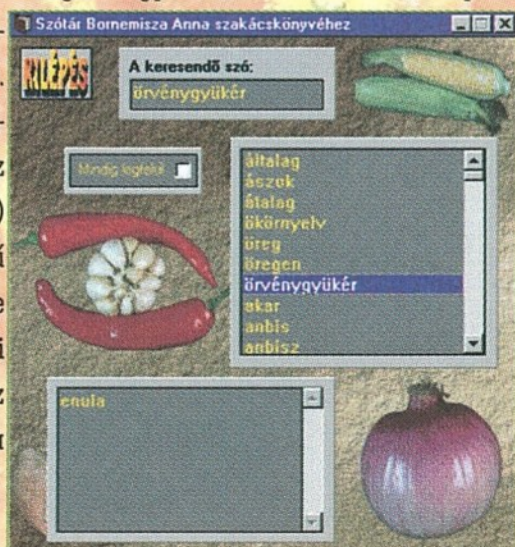
Kutakodásaim alatt találtam még egy számítástechnikai angol magyar szótárt is, ami a szaknyelvet nem ismerők számára

próbálja megvilágítani egy-egy szó vagy rövidítés jelentését.

Találhatunk még 67 MB Internetes segédprogramot is, és 10 elég híres játék shareware változatát is (pl. Duke Nukem 3D, Quake, Worms stb.).



A szótárban nemcsak az egyes szavak jelentését találjuk meg, de a fonetikus írásmódját, sőt a rendhagyó igéknel a múlt idejű alakot, alakokat is. A szótárban az egyes szavakra, illetve a kifejezéstárban az egyes kifejezésekre kattintva meg is hallgathatjuk a szót, kiejtést. A szótár nagyságára jellemző, hogy az összes szó felolvasása több mint fél óráig, egészen pontosan 33 perc és 21 másodpercig tart, valamint az összes kiejtés „ledarálása” is közel negyed órát vesz igénybe. Ami a haladóbbaknak érdekes lehet még, az az angol-angol értelmező szótár. Ugyanis kezelési nyelvnek az angolt választva (ezt menet közben is lehet változtatni) a szótárban az egyes szavaknál rövid angol nyelvű magyarázatokat találunk. Ez főleg a tanfolyam vége felé lehet érdekes, hiszen ezek megértéséhez némi alapszókinccsre azért szükség van. A hangos részhez még annyit el kell mondani, hogy az alapanyag a





# M

## VÍZÉLY

# BOOLEAN

## hegyek

### 3D Studio Max

*Főleg a Boolean Operations használatát tanulhatja meg, akít érdekel, illetve megtudjuk, mire jó a Multi-Sub Material, és még a Material Modifierre is fény derül... és rengeteg henteskötény... Zuzer The Hun túl van az életveszélyen, s mostantól kezdve megpróbál értelmesen beszélni: e havi animációnk részletekbe menő leírása is következik.*

**N**em lafacacázom, kezdem a szoba fő berendezési tárgyával, az asztallal. Fogok egy 220, 160, -10 Box-ot 10, 10, 2 szegmessel, adok neki egy Mesh Smooth-ot, ami minden paraméterben Default, kivéve, hogy az Iterations az 2. Csinálok ugyanide egy 205, 145, -3 Box-ot is, aztán Create - Compound Objects, Boolean, Subtract B-A (ha a második Box van kiválasztva, illetve A-B, ha az első - világos, kivonjuk a kisebbet a nagyobból). Mivel itt egy asztalról van szó, ez azért kell, hogy ne guruljanak le a kockák olyan könnyen, már ha az asztal tulajának kockázásra szottyanna kedve. Amint kész van, nevezzük el a tárgyat asztalnak. Mindig jó, ha nevet adunk a kész dolgoknak, mert egy idő után, mondjuk, ha van már 20 Box a Scene-ben, egy kicsit nehéz lesz eligazodni. Most csinálj még egy Box-ot (lehet az elején úgy kezdeni, hogy SHIFT-MOVE TOOL, ez a módja a másolásnak, de lényeg az, hogy a Box a helyére kerüljön, azaz a Pivot Pointja (forgáspontja) ott legyen, ahol az előzőeknek. Ez a Box ugyanakkora, mint az előző, csak kicsit lejjebb van, hogy ne dugaszolja el teljesen a hatalmas lyukat. Ezt elnevezzük Asztal\_Lapnak, és kész is van az asztal(lap). Láb is köll, ugyi? Na, ehhez csinálj egy Line-t, de olyat, amiről el tudod képzelni, hogy 360°-os Lathe után asztallábnak fog kinézni. Kis próbálkozás után menni fog. Alul-fölül egy-egy Cone-nal lehet stabilabbá tenni, ha esetleg túl hegyesre sikeredne.

Apa, csináljunk dobókockát! Jól van kisfiam, de akkor Boolean! Ugyanis lehetne Mappelni is, de a Boolean valahogy mégiscsak az igazi (na persze akkor, ha van bőven memória a gépedben, de ezt asszem már megszoktuk, mi MAXosok). Készíts ehhez egy kockát „szerencse 7” nagyságban (azaz 7x7x7 kiterjedéssel), majd copy-zd és a másolatot kicsinyítsd le 6.5-nyire. Moz-

gasd el a kisebbet úgy, hogy pont a nagyobb Box közepében legyen, és színezd át feketére. Adj a nagyobbban egy izléses Mesh Smooth-ot, hogy a széle jól guríthatónak mutakozzon. A következő rész egy picit uncsi, 0.8 nagyságú Geosphere primitvekből ki kell rakni a kocka pöttyeit úgy, hogy ippeg csak elégséges luk keletkezzen, mikor

kivonjuk őket a kockából. Aki már dobott kockát, az tudja, miről beszélek. A szemben lévő oldalak pöttyeinek összege 7, jó hasznat hajthat a SHIFT+Move, SIFT+Rotate és esetleg a Snap (nem árt hat nagyon a Views-Grid and Snap Settings alatt a Grid Spacinget 0.3 körülire állítani). Ha mindez megvan, válaszd ki a nagyobb Box-ot, majd Subtract A-B Booleannel vondd ki szép egyesével az összes Geosphere-t. Ne felejts minden kivonás után a Boolean, majd a Pick Operand B-re kattintani. Ha minden jól ment, már kész is van a csodás dobókoci. Linkeljük a belső kockát a Boolean-hoz, ez még jól jöhet, ha mozgatjuk, trallala.



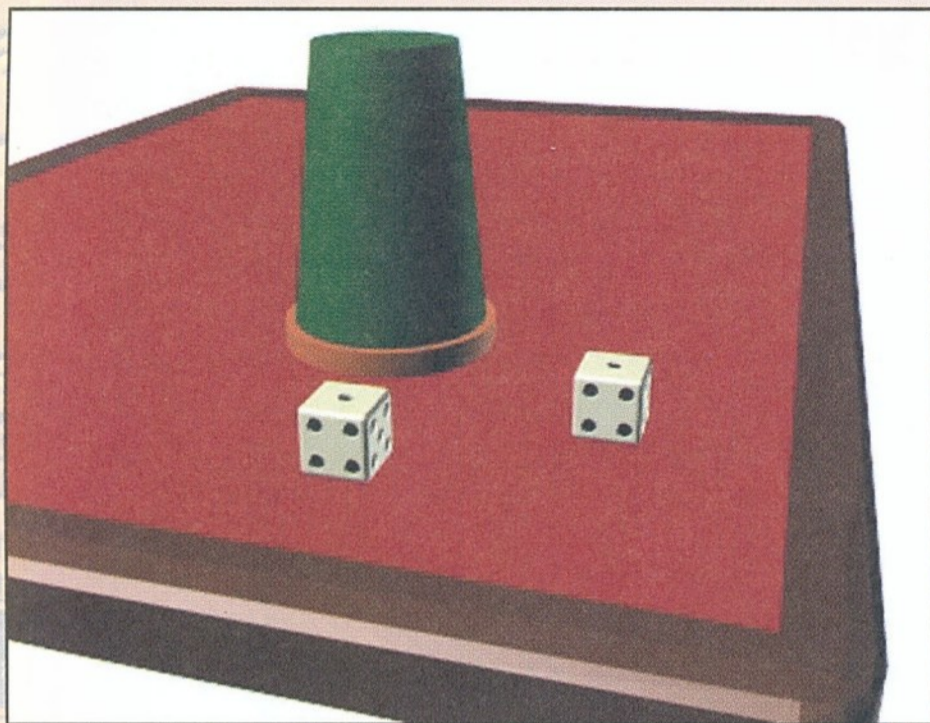
Másolj egyet a teljes kockából, pöttyel együtt. Most pedig a dobópohár, hát ez alapállapotban nem más, mint egy Cone meg egy Cylinder primitív, most ne is vesztegessünk rá több szót, ugyi. Most, hogy az egész ne csak a levegőben függjön, helyezzük be mindezt egy szobába, jobban mondva, helyezzünk e köré egy szobát. 750, 540, 360 (de ez igazán tetszőleges) Box, egy kicsit lejjebb kerüljön a „padló”, mint az asztal, ennek oka pedig az, hogy a tulajdonképpeni padló egy külön Rectangle Spline lesz. Hogy miért? Hát, csak ezért, hogy ne tévedjünk el az esetleges Boolean erdő és textúra hegyek között, legyen minden objektum a lehető legegyszerűbb, legalábbis addig, amíg nem vagyunk birtokában A Tudásnak. A kész szobának adj Normal Modifier-t, Flip Normals, és máris olyan, mintha szobában lennénk. Na most a padló, világos, hogy ez pont akkora, hogy befedje a Box alját, szóval nálam 750x540 Rectangle, aminek Planar UVW Mapping-et adok és pont az asztal lábai alá helyezem. Textúrája valami padlószerű, ezt nem részletezem.

Most jöhet egy ablak (mindig jó, ha van egy, még akkor is, ha éppen nem látszik), ez nálam egy 210, 90, 240-es box valahova közel az asztalhoz és úgy, hogy két vége belül és kívül is kilóg (magyarul átmegy a falon). Megint egy Booleant csinálunk, a szoba falaiból kell most kivonni (Subtract) a kis téglatestet, és hollá, máris ott van egy bemélyedés, ami később ablakká fog előlépni. Most azonban legyen egy kép a falon. Készüljön ehhez két Box primitív, egy 320, 240, 10, (de ez persze függ attól, hogy mekkora az image, amit használ, mint festmény), a másik picit kisebb 310, 230, 7, most pedig – ki ne találná ki – a kisebbet kivonjuk a nagyobból úgy, hogy egy képkeret-szerű tárgyat kapjunk. UVW Planar Map-pel rakjunk rá egy Standard textúrát, aminek Diffuse-a a kívánt bitmap. Az UVW Modifier Gizmo-ját kicsinyítsük addig, amíg a képkeretre már nem lóg rá a „festmény”, ezután, de ez nem kötelező, adj neki egy 0.05 Taper Modifier-t, minden más paraméter marad default. Nem árt a képet megvilágítani, ehhez kell két falikar, ami nálam nem más, mint két félgömb bedöntve megfelelő szögben, és két Target Spot, Attenuation pipálva. Ha sikerült egy lámpát a fényel együtt belőni, javasolom ennek tükrözését a kép másik oldalára, méghozzá Instance opcióval, hogy ha az egyik fényt változtatjuk, a másik is változzon vele.

Úgy. Most garantáltan semmi se látszik, ezért, meg hangulati okokból is, rakj egy Directional fényt az asztal fölé, sugara legyen elég nagy, hogy minden jól látszódjon. Dohányosok, figyelem! Hamutartó kerül az asztalra. Megintcsak Boolean lesz, megint csak két Primitive-ből. Cylinder 20, 10, 3, 1, 48, ez kap egy Mesh Smooth

Modifiert, majd Copyzzuk. Általában, és főleg, ha komplex tárgyról van szó, érdemes előbb adni neki Mesh Smooth-ot, és csak ezután Boolean-ezni, ellenkező esetben csúnya végeredmények szülehetnek. A másolatot lekicsinyítjük 16, 7, 3, 1, 48 méretre, följebb rakjuk, hogy a teteje kilógjon a nagyobból, majd kivonjuk, persze a kisebbet a nagyobból. Hamutartó alap készen. Lyukakat – szerintem már mindenki kitalálta – Boolean Subtractionnel készítünk bele, méghozzá Cylindereket vonunk a megfelelő helyekről. Asszem ez már könnyen megy. Anyagnak megteszi a sima Reflect/Refract Material, Opacity 0-ra, Map Refract pipálva. Már volt, aki kérdezte, hogy miért nem sikerül valóság-hű üveget csinálnia. Oka ennek az, hogy a MAX nem igazi raytrace-elő, ezen sajna csak plug-inokkal (RadioRay, RayStudio, RayMax) lehet segíteni,





5, Segments mind 1. Material ID 2. Az első, tehát nagyobb Box végétől indul a második, vili, hogy ez lesz a parázs. A Boolean most egy Union. Egybeolvad a két tárgy, ennyi. Hogy lesz ebből szivar meg parázs? Hát úgy, hogy csinálj a Material Editorban egy Multi-Sub Materialt, az egyes anyag lesz a szivar teste, a második a parázs (a default 6-ról állítsd az anyagok számát kettőre). Material paramétereiket csak nyugodtan, ízlés szerint. Hogy aztán

ezek hiányában a legjobb, amit tehetsz, hogy eljátsz a Material Editor-ban az Extended Parameters Refract Map/RayTrace IOR-rel és a Reflect/Refract Map Size-ával. Én 150-re raktam, de animációnál, pláne ha FLC file-ról van szó ez szinte mindegy.

Szivar, nehezebb ügy, mint gondolnád (legalábbis a Boolean megoldással, anélkül meg hol a poén). Most mindent ugyanígy kell csinálni, különben szörnyű eredmények jöhetnek ki. Box 6, 6, 30, Segments 1, 1, 4. Material Modifier, Material ID 1. Másik Box 6, 6,

teljesen szivar alakú legyen, ahhoz kell egy Mesh Smooth .5, 1, 1, Smooth Result pipálva.

Gondolom, sőt remélem, hogy a gyufásdoboz elkészítése (na persze, hogy Boolean Subtractionnel) nem okoz problémát. A fények elrendezése természetesen nagyon fontos, de az effajta hangulatkeltés pont az, amit az ember magától is eltalál, ha elég türelmes. Marad a végére a kamera mozgatása, ehhez mindenképpen Free típust ajánlok, a target a fix pont miatt nem annyira szerencsés ebben a helyzetben. Ennyi mostanra. Egészségedre!

**SPIELER KFT.**  
C O M P U T E R

1083 Bp., Illés u. 40. Telefon: 334-3715, 210-9106  
E-mail: spl@mail.mata.hu

Újj!!

**Digitális TATUNG U.K. multimédia monitorok Európának Európából!**

15" TM4524V AM, 2x3 W zenei kimenet 49 800 forint  
0,28, 1024x768, 30-50 KHz, F.S.T., MPR II, DMPS  
15" TM4524V AM, 2x3 W zenei kimenet 52 800 forint  
0,28, 1280x1024, 30-65 KHz, F.S.T., MPR II, DMPS  
17" TM6714MD, 2x3 W zenei kimenet 106 800 forint  
0,28, 1280x1024, 30-65 KHz, F.S.T., MPR II, DMPS  
20" CM20MVR 248 800 forint  
0,28, 1600x1200, 28-85 KHz, F.S.T., MPR II, OSD

Kérje viszonteladói árjegyzékünket!!!  
A monitorokat 3 év garanciával árusítjuk!!!  
Áraink az áfát nem tartalmazzák.

**KITŰNŐ PARKOLÁSI LEHETŐSÉG**

# Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg, nem mindegy, milyen a vonal!

Országos hálózat  
leggyorsabb közvetlen amerikai kapcsolat

Előfizetőink igényeihez alkalmazkodó díjcsomagok  
kapcsolt és közvetlen vonali szolgáltatásainkra egyaránt

ISDN, közvetlen vonali szolgáltatások belső hálózatokat  
üzemeltető ügyfeleink részére

professzionális Web-design extra szolgáltatásokkal  
WWW oldalak ingyenes elhelyezése

24 órás Internet segélyszolgálat

ingyenes Internet-oktatás és szoftvercsomag  
a legnépszerűbb programokkal

**INTERNET ELÉRÉS MÁR 1.500 FT-TÓL!**

**DataNet**

A professzionális Internet-szolgáltató

1016 Budapest, Naphegy tér 8. • info@datanet.hu  
Telefon: (36-1) 458-5858 • Fax: (36-1) 458-5800



Üdv mindenkinek, itt van a jó öreg Levrov bácsi megint. Ebben a hónapban ismét megcsodálhatjátok a nyúdízájnos oldalt, és a betűtengeren átverekedhetitek magatok, akár csak a múlt hónapi Compfair kiállításon. Örülök, hogy olvassátok még ezt az újság végén terjeszkedő oldalkát is. S miből látszik, hogy olvassátok **Newlocal** levelezési rovatát? Hát...

A kiállítás alatt rengetegen jöttek oda hozzánk mindenféle problémával, vásárlási szándékkal (hiszen csak itt lehetett kapni "A Harmadik Aktát", az egyébként csak külön megrendelhető exkluzív kiadványt), de ami a legjobban megdobogtatta a szívünket, hogy voltak, akik csak azért jöttek el, mert szerettek volna személyesen megismerkedni velünk. Eljött az a srác is, akinek levele bekerült a hónap levele részbe, legutóbb. Elmondta, hogy éppen a szülinapi bulija után írta meg a levelet, így hát érthető, hogy a nagy izgalmomban lefelejtődött róla egy pár fontosabb részlet. Sebaj, azért boldog szülinapot kíván(t)unk.

Ez a kiállítás három érdekes dolgot mutatott. Egyrészt, hogy igazából bármit el

lehet adni, bármennyiért, mert találkoztunk a piacon olyan kiadvánnyal, ami kétszer annyiba került, mint a PC-X, sokkal régebbi játékokat tartalmazott, újnak kikiáltva, mégis megvették. Sebaj, mi tesszük a magunk dolgát, s eladási számaink töretlenül száguldunk a Kiskegyedé felé.

A másik érdekes dolog, hogy a tömeg hogyan reagál a reklámokra, ugyanis a népvándorlásszerű "tamagocsi" vásárlás elért engem is. Így, hát megszületett Vlagyimir Tamagocs, alias Jenőke. Most éppen zabál egyfolytában, meg jókat büfizik utána, és folyton játszani kell vele, mert különben szomorkodik. Lehet, hogy miatta nem is lesz Levrov (Itt jegyezném meg kajánul, amit Newlocallal tettek a csoporttársai. Idézek Newlocal felindulásából: "...engem gonoszul lefogtak, és addig tömték a Tamagoccsimat, amíg 124 kilós nem lett"...)

Harmadszor, pedig érdekes módon kiderült, hogy a gyönyörűbbnél gyönyörűbb nők újabban számítástechnikával foglalkoznak, és kiállítanak a Compfair-en, mert annyit láttunk belőlük, hogy más indokot már szinte nem is találtunk. De térjünk vissza az olvasói írományokhoz.

Nagy sikert ért el a legutóbbi olvasói levél, mely szerint szikrát szór a CD-mellékletünk. Rengeteg pozitív visszajelzés érkezett: aki még nem próbálta ki most itt az idő!

Hi Newlocal!

Az egyik olvasó által leírt parajelenség nálam is bekövetkezett. Kékes fényben égve téptem fel a CD tokot.

(nem to:ko:t)Ma megkísérlem visszagarasztani, és újra feltépni.

Ha nem jelentkeznék, valami történt velem. buy-bye, <gREg>

Bár gREg azóta nem jelentkezett, azért álljon itt bizonyítéknak egy másik levél is:

Helló Newlocal!

Neked is elárulom, hogy kipróbáltam a T.B. által tapasztalt fényorgiát. Képzeld, sikerült! De én visszagarasztottam utána a csíkot, és ameddig ragadt, addig minden alkalommal világított kibontáskor. Marha jó. Ezután dupla várakozással állok az amúgy is hön áhított PC-X megjelenés elébe.

Köszí, minden jót, B. Zoli, Hajdúszoboszló

Apropó, gondolom, elolvastátok a játszóházunkról, clubunkról szóló hirdetést is. Nem? Nem baj, most úgy is arról áradozok egy picikét. Szóval, én nem vagyok nagy híve a "sokan-még-több-ellen" típusú játéknak, de valami azért megfogott most. Főleg, mikor megláttam a klub kinézetét. A macho módon graffitisen festett falak valamely ismert játékra emlékeztetnek, sejtelmesek a fények, és kipirult arcú egyének a méregtől illetve boldogságtól fel-felmordulva, egy-két baráti megjegyzést tesznek a többiek játéktípusára, esetleg rokonaira. Még Jenőkémet is elfeledve nyomtam le egy kör Duke-ot, nehogymá csak ő legyen boldog (persze csúfosan kikaptam...).

Most egy olyan kérdésre következik megoldás, ami az előfizetőkkel kapcsolatos.

Hello, PC-X!!!

Kezdem azzal, hogy most miért írok. Szóval arról van szó, hogy nem tudom felvenni a creditkártyát, mivel nem járok személyesen Budapesten. Ebből következik, hogy azt kérném, hogy küldjétek el a címemre a kártyát, ha lehet. Nagyon megköszönném, mert majd fel szeretném használni. Ezer köszönet a fáradozásért. ( )

P. Tamás, Marcali

Az a helyzet, hogy pont azért kötöttük időhöz és helyhez az akciót, hogy ne jelentkezzen 537454 emberke feleslegesen, aki úgysem használná a kártyát. Azért kedves az érdeklődés, s mivel a PC-X mindössze haszonélvezője és helybiztosítója az akciónak, kérünk, hogy fordulj a Base-hez (Tel.: 351-8395) ha úgy gondolják, megelégszenek mondjuk a csekked fénymásolatával, akkor máris boldog kártyatulaj vagy.

További levelekért ugorj át a CD mellékletre. Addig, sziasztok, okosodjatok

Vlagyimir Levrov (és Jenőke)

# net

S T U D I O

www

.net

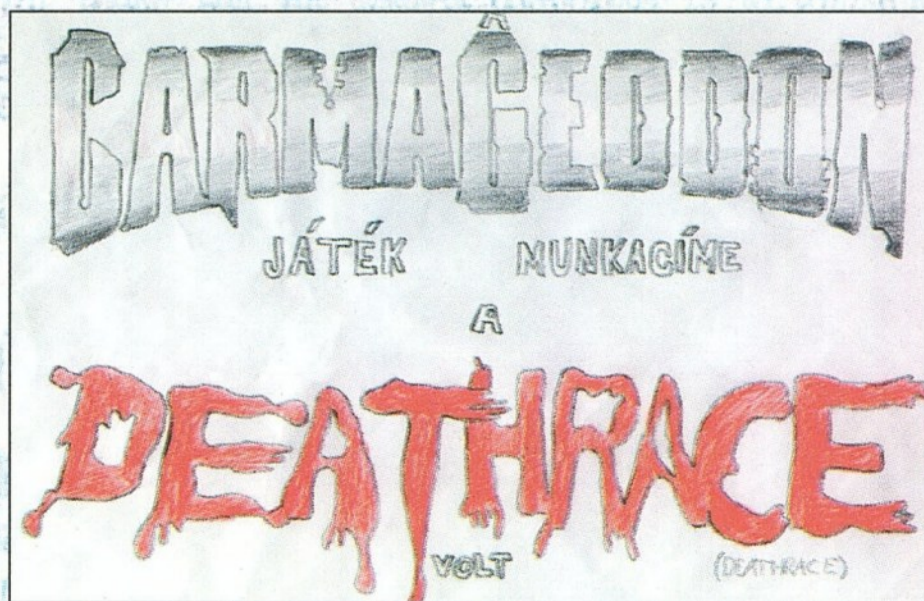
studio

.hu

.hu

### A hónap levele

Egyértelmű a dolog. Most ugyan nem cikizünk senkit, csak meglengetjük a kalapunkat. Nem az úriember nyert ugyan, pedig megérdemelte volna: egy különdíjat azért megszavaztunk A4-es megfejtésére!





# DEATHMATCH

- A legújabb PC és PlayStation játékok teljes választéka
- 3Dfx játékpachek
- GRAVIS és DIAMOND termékek
- Postai csomagküldés Budapestre és vidékre
- Kérd díjtalan árlistánkat telefonon vagy Levélben



Klubtagoknak óriási kedvezmények!!!

## QUAKE II



DEATHMATCH nem a levehető ajtajú NDK turmixgép márkája, hanem a szó szinte össze olvadt a hálózati játék fogalmával. Ha TE is így gondolod akkor számodra nyílik meg november 17-én az ország legszínvonalasabb számítógépes klubja, ahol NYOLC! MMX 200-as 3Dfx-es gépen, stílusosan berendezett környezetben lenyomhatod a haverókat és a HelyiMenőCsávókat az általad kiválasztott fegyvernemben (pl.: Quake, Carmageddon, X-wing vs. Tie Fighter, ...).

STAR WARS  
JEDI KNIGHT  
DARK FORCES II



## DIABLO

H-1088 Budapest, Rákóczi út 9., az udvarban. Telefon: 138-1183



# ACOMP

- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 166MHz processzor
- 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive
- 1400MB merevlemez
- 11x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya+Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- Windows 95 szoftver 10.000 Ft-os akciós áron
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállítás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 439.000 Ft



- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor
- 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 2100MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállítás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 649.992 Ft

- 13.3" színes TFT (Aktív mátrix) XGA 1024x768 képernyő
- Intel Pentium MMX 233MHz processzor
- 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya + Wavetable + 3D
- PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- TouchPad
- 3db PCMCIA kártya hely, ZV port, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállítás és üzembehelyezés!
- Made in Germany

Nettó ár: 899.992 Ft



## MINDEN KOMPLETT KONFIGURÁCIÓHOZ 1 ÉVES PC GURU ELŐFIZETÉST ADUNK

ACOMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101  
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790  
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092  
ACOMP online: <http://www.acomp.hu>  
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)  
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

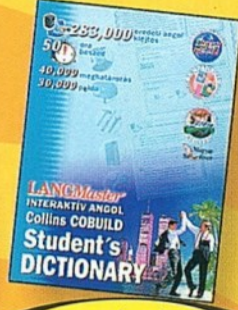
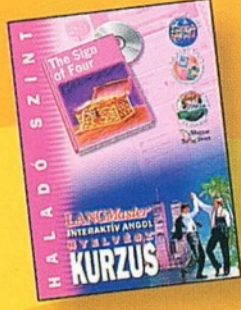
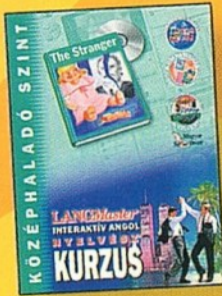
A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig  
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!



# Automex



**KURZUS**  
4990 FT



**SZÓTÁR**  
12500 FT

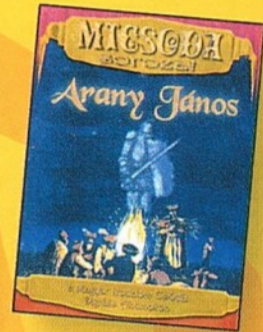
A LANGMaster sorozat szövegkörnyezetét a nemzetközi szakmában elismert angol Heinemann ELT könyvkiadó Heinemann Guided Readers sorozatából adaptáltuk CD-ROM-ra, melyet korra és tudásszintre való tekintet nélkül mindenkinek tudunk ajánlani. A sorozatban felhasznált, gondosan összeválogatott tananyag, valamint a kiváló multimédiás megoldások méltán tették e szoftvert világszerte elismertté. Reméljük, a magyar közönség is szívesen fogadja!



**CSOMAG**  
17500 FT



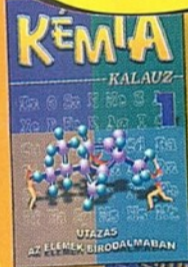
**MICSODA**  
4990 FT



**PAKK**  
9990 FT



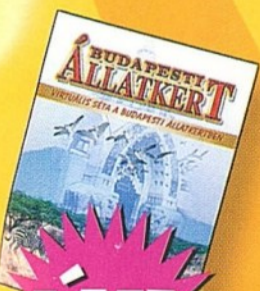
**KÉMIA**  
6990 FT



A "Kémia Kalauz 1. - Utazás Az Elemek Birodalmában" című CD-ROM a modern szerves kémia teljes ismeretanyagának összefoglalóját nyújtja az érdeklődőknek, áttekintve mind a 112 elemet amit a mai napig ismerünk. A több ezer oldalnyi hipertextes háttéranyag pontos képet ad mindegyik elem fizikai, kémiai és biológiai tulajdonságáról. Strukturált formában tájékoztat az elemek előfordulási helyéről, előállításáról, valamint felhasználási módjáról, bemutatva azok legfontosabb vegyületeit.

A Matematika Kalauz-összefoglalt formában tartalmazza a teljes középiskolai matematika anyagot. Négy nagy fejezetre bomlik: Algebra, Geometria, Vektorok és trigonometria, valamint Koordináta geometria. A Matematika Kalauzt sikeresen használhatja akár a gimnazista a napi matematika tanulásban, akár az érettségi- és egyetemi felvételi vizsgára készülő diák, akár az elsőéves főiskolás vagy egyetemi hallgató.

**MATEMATIKA**  
6990 FT



A Budapesti Állatkert 131 éves fennállása óta már számos kiadvány készült. Ez a mostani műfaját tekintve a maga nemében első és egyedülálló.

A multimédia lehetőségeit felhasználva egy bővebb, érdekesebb képet nyújtva, eddig még nem publikált információkat felhasználva mutatja be a magyar főváros „Állat- és Növénykert”-jét.

**ÁLLATKERT**  
7990 FT

A MICSODA CD-ROM-sorozat alapvető célja a magyar irodalom korszerű eszközökkel történő széleskörű terjesztése, korábban már létrehozott és a sorozat alkalmával készülő művészeti értékek bemutatása, szórakoztatás, oktatás és értékmentés.

MICSODA CD-ROM-ok szórakoztatnak, mert multimédiás elemekkel dolgozzák fel irodalmunk kiemelkedő egyéniségeit és műveiket. Oktatnak, lemezei akár hagyományos, akár alternatív óvodai-iskolai keretek között is jól alkalmazható módon dolgozzák fel azokat az irodalmi értékeket, melyek felhasználhatóak egy-egy óra vagy foglalkozás keretében. Értékeket mentenek, mert "digitális-túlélést" biztosítanak irodalmi hagyományainknak.

A Megamédia kiadásában megjelent Megapak 5-ös, 6-os és Megasixpak csomagok után itt a MEGAPAK 7-es szoftverválogatás! 10 játék 11 CD-n: •3D Ultra Pinball 2•Ceasar II. •Earthworm Jim•Road Rash •Creature Shock•US Navy Fighter•Genewars •Mission Force: Cyberstorm•A-10 Cuba!•Heroes of Might and Magic



**MEGAPAK 7**  
10990 FT

Még mindig sláger a Megapak6-os szoftverválogatás! 10 játék CD-n: •Riddle of Master•Allied General•Legend of Kyrandia Book III-Malcolm's Revenge•Action Soccer•Pinball 3D-VCR•Manic Karts•Druid-Deamons of the Mind•Al Unser, Jr. Arcade Racing•Steel Panthers•Death Gate



**MEGAPAK 6**  
9990 FT

Folytatódik a Megapak sorozat a Megapak8-as csomaggal! •Master of Orion•SimCity 2000•Screamer 2•Mechwarrior II•Broken Sword•Jagged Alliance•Jack Nicklaus•iM1A2 Abrams•Atari Action Pack•Return to Zork

**JÖN, JÖN MEGAPAK 8**





# ECOBIT

WWW.ECOBIT.HU

Jedi Knight  
MAGYAR KÉZIKÖNYVVEL!



IGNITION

RESIDENT EVIL

BROKEN SWORD II

THE SMOKING MIRROR



ITT VAN!

STAR WARS  
SHADOWS OF THE EMPIRE

MINDEN IDŐK LEGSZEBB STAR WARS  
JÁTÉKA!

A Virgin Interactive/Lucasarts játéka  
keresse az EcoBIT Multimédia kft.  
Üzleteiben, vagy viszonteladóinknál  
az ország minden pontján!

Üzleteink:  
Kis- és Nagykereskedelem:  
Bp. 1077 Wesselényi u.25.  
Tel.:351-3078

Kiskereskedelem:  
Pólus Center  
Tel.:419-4175

